

Joni-Tatu Rannanpiha

## **Pikselitissit**

Suomalaisten pelaajien suhtautuminen videopelien  
naiskuvan muuttumiseen 1980- ja 1990-luvuilla

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta  
Pro gradu -tutkielma  
Toukokuu 2019

Joni-Tatu Rannanpiha: Pikselitissit – Suomalaisten pelaajien suhtautuminen videopelien naiskuvan muuttumiseen 1980- ja 1990-luvuilla

Pro gradu -tutkielma

Tampereen yliopisto

Historia

Toukokuu 2019

---

1980-luvulla ja viimeistään 1990-luvulla Suomessa videopelit sekä videopeliharrastus kasvattivat suosiotaan. Tänä lyhyenä aikana grafiikka näiden pelien kohdalla parani, jatkuvasti kehittyneen teknologian ansiosta. Yksinkertaiset pelit alkoivat muuttua yhä monimutkaisemmiksi sekä näyttävämmiksi. Videopelien hahmot alkoivat muutaman ruudulla erottuvan pikselin sijaan näyttää entistä enemmän aisoilta eläviltä ihmisiltä ja hahmoilta. Tämän muutoksen myötä hahmoista oli helpompi erottaa jo pelkän ulkomuodon ansiosta, oliko kyseessä nainen vai mies. Samalla videopelien hahmogalleriaan alkoi ilmestyä yhä enemmän naishahmoja. He olivat usein sivuhahmon roolissa tai hahmoja, jotka oli luotu antamaan vaikutelmaa pelin maailman eläväisyydestä. 1980-luvun lopulla sekä 1990-luvun aikana naisia alettiin käyttää myös päähahmoina.

Pro gradu -tutkielmassa tarkastellaan muistitietohistoriallisen tutkimuksen sekä kyselytutkimuksen avulla suomalaisten pelaajien kokemuksia naishahmoista ja heidän saamastaan suuremmasta roolista videopeleissä 1980- ja 1990-luvuilla. Tutkielman primäärilähteenä toimivat vuonna 2018 tehdyn kyselytutkimuksen kautta saadut vastaukset. Muistitietohistoriallisen tutkimuksen kautta vastauksia analysoidaan ja niistä etsitään tietoa siitä, miten naishahmojen korostaminen videopeleissä on mahdollisesti otettu vastaan ja miten heihin on reagoitu Suomessa kolme vuosikymmentä sitten.

Vastausten analyysin perusteella käy ilmi, että Suomessa pelaajat, kuten yleisesti ympäri maailmaa, olivat tuolloin enemmän kiinnostuneita peleistä kokonaisuudessaan. Naishahmojen esitystyyli ja heidän lisääntynyt läsnäolonsa videopeleissä oli toisarvoista itse pelaamiselle, pelin tarinalle ja sen tarjoamalle viihdykkeelle. Kaikki vastaajat eivät kuitenkaan olleet yhtä mieltä asiasta ja analysoinnin aikana kävi ilmi, että erityisesti 1990-luvulla ilmestyneen Tomb Raider -pelisarjan päähahmon Lara Croftin niukka asustus ja suuri rintavarustus herättivät osassa pelaajia paljon erilaisia tuntemuksia. Osa ei voinut sietää peliä sen epärealistisen päähahmon takia, kun taas joillekin hän oli ihastuksen tai jopa suoranaisen himon kohde.

Tutkielma vahvistaa käsitystä siitä, että pelaajista suurin osa katsoo pelaamiaan pelejä enemmän kokonaisuutena, josta voi nauttia vapaa-ajallaan. Kuitenkin tämänkin tutkimuksen avulla nousee esille se, että videopelihahmojen representaatiolla on väliä. Tekemällä epärealistisia valintoja pelintekijät saattavat käännäyttää mahdollisia asiakkaita tai pelistä kiinnostuneita henkilöitä pois pelinsä ostajakunnasta.

Avainsanat: Historia, pelitutkimus, muistitietohistoria, kyselytutkimus, representaatio

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

# Sisällysluettelo

1. Johdanto.....	1
1.1. Yleistä.....	1
1.2. Aikaisempi tutkimus.....	2
1.2.1. Pelitutkimus .....	2
1.2.2. Sukupuolentutkimus pelitutkimuksessa.....	4
1.3. Tutkimuskysymys.....	12
1.4. Tutkimusmetodologia.....	16
2. Peliteollisuus, pelit ja pelaaminen Suomessa 1980- ja 1990-luvuilla.....	20
2.1. Peliteollisuus.....	20
2.2. ”Demoskene” ja Remedy.....	24
2.3. Pelit ja pelaaminen .....	29
3. Pikselitissien takana.....	31
3.1. Pelien naishahmot ja heidän kuvaustapansa .....	31
3.2. ”Neito pulassa”: Super Mario bros ja The Legend of Zelda.....	32
3.3. Naiset palkintona: Metroid .....	36
3.4. Naisten asusteet ja viettelijättäret: Resident Evil ja Final Fantasy VII.....	38
3.5. Miehin katse: Street Fighter, Mortal Kombat, Larry ja Duke Nukem .....	41
3.6. Tapaus Tomb Raider .....	45
3.7. Peliteollisuuden kuva naisista.....	46
4. Suomalaiset ja pikselitissit .....	47
4.1. Tutkimuskyselyn läpikäyntiä.....	47
4.2. Taustatiedot .....	48
4.3. Yleistä pelaamisesta .....	50
4.4. Pelihistoriaa .....	53
4.5. Suhde naishahmojen kuvan muuttumiseen peleissä .....	59
4.5.1. Yleinen suhtautuminen naishahmoihin.....	59
4.5.2. Oliko aktiivisten naishahmojen yleistymisellä vaikutusta.....	63
4.5.3. Kaveripiiriin suhtautuminen ja yleinen mielikuva naishahmoista .....	69
4.5.4. Kyselyyn liittyviä kommentteja ja keskustelua .....	73
5. Loppupäätelmät ja yhteenveto.....	76
6. Lähteet ja tutkimuskirjallisuus.....	79
7. Liitteet.....	82

# 1. Johdanto

## 1.1. Yleistä

Videopelien pelaaminen on vuosien saatossa lisääntynyt huomattavasti, kun ihmiset molemmista päistä ikähaitaria ovat ottaneet ajanvietteekseen virtuaalimaailmoihin sukeltamisen. Nuoret pelaavat kaikenlaisia pelejä, räiskinnöistä aina urheilupeleihin, ja vanhemmat henkilöt pelaavat usein muitakin pelejä kuin pasianssia. Pelaaminen onkin viihdyttävää tekemistä, joten onko tarpeen ihmetellä, jos nykyiset viisikymppiset, jotka muutama vuosikymmen sitten olivat ensimmäisinä kokemassa pelivallankumousta<sup>1</sup>, ovat vieläkin kiinnostuneita niistä.

Videopelit ovat kuitenkin muuttuneet siitä ajasta jolloin ainoa mahdollisuus pelaamiselle olivat erilaiset pelihallit ja niiden jättimäiset arcade-koneet. Nykyisin hyvin monelta löytyy kotoaan joko tietokone, jolla pystyy pelaamaan tai sitten jokin monista konsoleista, jonka voi liittää televisioon ja pelata mukavasti olohuoneen sohvalta. Sekä laitteet että pelit ovat muuttuneet. Ennen ohjattiin pientä keltaista palloa, jonka tarkoituksena oli syödä muita palloja ja nyt saatetaan ammuskella hyvinkin aidon tuntuksessa maailmassa erilaisia hyvin mielikuvituksellisia hahmoja. Toki näitä olioita pystyi ampumaan jo aikaisemmissakin peleissä, mutta grafiikat ovat parantuneet huomattavasti. Tämän myötä on monesti nostettu esille se seikka, ovatko videopelit jollain tavalla haitallisia. Pelaajat pääsevät kuitenkin kokemaan ja näkemään tappamista ja väkivaltaa lähietäisyydeltä. On kysytty onko tämä haavoittavaa ja haitallista pelaajille, kun he turtuvat väkivaltaan. Viime aikoina on alettu myös tutkia sitä, mitä kaikkia viestejä me mahdollisesti otamme pelejä pelatessamme vastaan, joko täysin tietoisesti tai tiedostamatta, ja kuinka se vaikuttaa meihin. Tältä pohjalta lähtee tämänkin tutkimuksen kiinnostus selvittää millaisena suomalaiset pelaajat 1980- ja 1990-luvuilla videopelit kokivat. Mitä he ovat kokeneet ja mitä he mahdollisesti ajattelevat siitä tänä päivänä.

Televisioon, elokuvaan ja radioon verrattuna videopelit ovat varsin uusi median muoto. Medialla tutkimuksessani tarkoitan käytettävissä olevaa, kulutettavaa asiaa. Se voi olla aineellista, kuten lehdet ja kirjat tai aineetonta, kuten videot ja videopelit. Toki videoita ja videopelejä on aineellisina versioina levyjen muodossa. Media tässä tapauksessa on siis hyödyke, jota voi käyttää ajanvietteenä, tiedonlähteenä tai kulttuurisena omaisuutena. Usein jokin uusi tuote kuvastaa omaa aikaansa, joten uusimpana kulttuurisena mediantuottamisen lähteenä olevien videopelien kohdalla on mahdollista

---

<sup>1</sup> Termi joka kuvaa videopelien sekä pelaamisen yleistymistä.

ajatella niiden olevan hyvin tasa-arvoisia ja kertovan asioista neutraaliin sävyyn. Näin ei kuitenkaan ole, vaan videopelien kohdalla käydään vielä tänä päivänä kiivasta keskustelua siitä, millä tavalla naiset tai muun sukupuoliset henkilöt tulisi esittää ja onko sallittavaa käyttää homoseksuaalista hahmoa, joka ei ole stereotyyppisen suoraviivainen.<sup>2</sup> Koska asiasta käydään edelleen paljon erilaisia keskusteluja onkin hyvä selvittää, mitä pelaajat muutama vuosikymmen sitten ajattelivat, kun pelin päähahmona seikkaili rohkea ja osaava nainen.

## 1.2. Aikaisempi tutkimus

### 1.2.1. Pelitutkimus

Jotta tutkimuksen aihetta voidaan kokonaisuudessaan käsitellä ja tutkia perusteellisesti, on ensin ymmärrettävä mitä oikeastaan on pelitutkimus. Tutkimusalana se on kohtalaisen nuori, itse asiassa vain muutaman vuosikymmenen mittainen, mutta itse pelillisyyden on ilmiönä ajaton sekä laajalle levinnyt ja kulttuurihistoriallisesti erittäin merkittävä. Erilaisten digitaalisten tieto- ja viestintätekniikoiden välineiden kehittyminen on mahdollistanut pelaamisen ja leikkimisen kehittymisen täysin uusiin muotoihin.<sup>3</sup> Pelitutkimuksesta on etenkin Suomessa kirjoittanut Tampereen yliopiston professori Frans Mäyrä, jonka *An introduction to Game Studies: Games in Culture*, Sage Publications, 2008. Hän on myös ollut mukana kirjoittamassa vuoden 2017 informaatiotieteiden pääsykoemateriaalin pelitutkimusta käsittelevää osiota yhdessä monien muiden pelitutkijoiden kanssa. Julkaisu on nimeltään *Monialainen pelitutkimus*. Molemmat antavat tietoa tästä uudesta tutkimusalasta ja sen monenlaisista tutkimuksista. Nämä kaksi julkaisua toimivat pohjana, jolle on mahdollista rakentaa uudenlaista tutkimusta. Molemmissa käydään läpi hyvin tiiviisti erilaisten video- ja tietokonepelien historiaa, etenkin kun niiden yleistyminen alkoi tapahtua vasta 1980-luvulla. Kuitenkin jo ennen tätä olivat lapset ja nuoret viettäneet aikaansa isoissa pelihalleissa kolikkopelejä pelaten. Erityisesti Japanissa ja Yhdysvalloissa oli paljon pelihalleja.

*An Introduction to Game Studies* sekä *Monialainen Pelitutkimus* kuvaavat digitaalisten pelien lyhyttä historiaa. Pelaaminen voidaan kuitenkin nähdä paljon vanhempana ilmiönä. Esimerkiksi yksittäinen peli tai leikki on voinut kehittyä vuosituhansien ajan, kuitenkin hieman muotoaan sekä nimeään muuttaen. Arvoitusten kertominen, teatteriesitykset, oikeudenkäynnit tai jopa kansainvälisten rahamarkkinoiden toiminta on mahdollista nähdä pelin kaltaisena, omia sääntöjään seuraavana

---

<sup>2</sup> Shaw, 2014, s. 15-18.

<sup>3</sup> Mäyrä et. al., 2017 s. 1-3.

kulttuurimuotona.<sup>4</sup> Pelien, pelaamisen ja pelitutkimuksen kenttää tänä päivänä määrittää kuitenkin ajatus pelien monimuotoisuudesta. Aiemmin ne saatettiin ymmärtää arkielämästä irralliseksi osa-alueeksi.<sup>5</sup> Tänä päivänä pelaamista voidaan kuitenkin tarkastella myös osana sosiaalisten suhteiden rakentumista. Pelitutkimus itsessään on hyvin nuori oppiala. Se on kuitenkin ollut osana useita muita tutkimussuuntauksia, jotka ovat olleet kiinnostuneita pelaamisesta, pelillisyydestä tai peleistä. Pelillisyydellä näissä julkaisuissa sekä pelitutkimuksen saralla yleensäkin tarkoitetaan pelien dynamiikan ja mekaniikan soveltumista eri ympäristöihin. Sitä käytetään myös tuomaan elämyksellisyyttä ja mielekkyyttä, jonka tarkoituksena on edistää osallistumista ja sitoutumista. Suomessa pelaamista on tutkittu yllättävänkin pitkään etenkin historian ja kansatieteen kaltaisten alojen sisällä. Ilmeisesti kiinnostavia yksittäisiä avauksia pelien analyttisen ymmärtämisen suuntaan on tehty jo satojen vuosien ajan.<sup>6</sup> Olli Sotamaan tavoin leikintutkimuksen perinteiden kautta pelitutkimuksen historiaa ajatellessa saa se yhä moninaisempia historiallisia ulottuvuuksia. Siinä missä 1800-luvun leikin teema on lähinnä esillä julkisessa keskustelussa, 1900-luvun alkupuolelta lähtien tavataan jo aiheeseen liittyviä omaperäisiä ja ansiokkaita tutkimuksia. Kun lisäämme pelitutkimuksen historiaan leikit sekä leikintuntemuksen perinteet, voimme löytää tutkimuksia jopa kahdensadan vuoden takaa, joissa puhuttiin pelien ja leikkien merkityksestä. Näistä whkä merkittävin teos on Yrjö Hirnin *Barnlek* (1916), jossa tämä pyrkii osoittamaan, miten leikki toimii omalakisesti itseään toisintavana alakulttuurina, jonka kautta voidaan tarkastella laajempia yhteiskunnallisia kehityskulkuja.<sup>7</sup> Itsenäisenä oppialana pelitutkimus on vasta alussa, mutta pelaamista, leikkimistä sekä muuta vastaavaa on tutkittu kuitenkin jo jonkin aikaa.

Muutaman viimeisen vuosikymmenen aikana tapahtuneen pelaamisen lisääntymisen, pelikulttuurin kasvamisen ja yleistymisen sekä peleistä tehtyjen taiteellisten tulkintojen myötä, on mielenkiinto aiheen tutkimiseen herännyt myös monilla muilla aloilla. Peleistä sekä monista niihin liittyvistä asioista onkin tehty jo erittäin monipuolista ja moniulotteista tutkimusta. Mitä oikeastaan on pelitutkimus? Sen keskiössä ovat pelit, mutta tutkimuskohteen tarkempi määrittely on paljon monimutkaisempaa.<sup>8</sup> Nopeasti katsottuna se voidaan jakaa ainakin kymmeneen erilaiseen tutkimuksen haaraan, joista suurin osa hyödyntää metodeissaan monien muiden alojen tutkimustapoja, tietoa ja osaamista. Ainakin tällä hetkellä pelitutkimus koostuu osa-alueista, kuten pelisuunnittelu, pelaajatutkimus, jossa keskitytään pelaajien toiminnan ja ajattelun tutkimukseen,

---

<sup>4</sup> Mäyrä, 2008, s. 13-29.

<sup>5</sup> Mäyrä et. al., 2017, s. 3-4.

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Sotamaa, 2009, s.100-104.

<sup>8</sup> Mäyrä, 2008, s. 1-12.

pelikulttuuri, opetuspelit sekä muut erilaiset hyötypelit, yhteiskunnan ja sosiaalisen elämän laajempi pelillistyminen, pelien teoria ja pelianalyysi, pelaaminen ja pelikokemukset, peliyhteisöllisyys ja -sosiaalisuus, ihminen ja yhteiskunta pelien kautta sekä peleihin liittyvä lainsäädäntö, talouselämä ja muu vastaava tutkimus.<sup>9</sup>

Tutkimukseni keskiössä on pelaajatutkimus, joka pelitutkimuksen osa-alueena on paljon velkaa erityisesti sosiaalitieteille.<sup>10</sup> Esimerkiksi pelaamisen sosiaalisuus, seurapelaamisen erilaiset muodot, pelaajien oma representaatio peleissä sekä identifikaatio ovat esimerkkejä tästä pelitutkimuksen aihepiiristä.<sup>11</sup> Pelaajien toimintaa yksilötasolla tarkasteltaessa on psykologian tutkimusperinteestä sekä sukupuolentutkimuksesta paljon hyötyä. Pelin aiheuttama kokemuksellisuus sekä pelaajan vuorovaikutus niin pelin kuin ympäröivän maailman kanssa antavat tärkeää tietoa pelaajien suhteesta tämän kulutettavan median kautta ympäröivään maailmaan ja muihin ihmisiin. Pelien laajentumisen sekä monimuotoistumisen kautta on tutkimuksen tekijöiden ollut helpompaa saada aikaiseksi monitieteisempää sekä laajempaa tieteidenvälistä työtä pelitutkimuksen ja muiden tutkimusalojen välillä.<sup>12</sup>

### 1.2.2. Sukupuolentutkimus pelitutkimuksessa

Videopelien Sukupuolentutkimus on osa jo edellä mainittua pelaajatutkimusta. Sen avulla voidaan selvittää pelaajademografioita, kuten millaisia pelejä naiset pelaavat enemmän vapaa-ajallaan tai mistä peleistä nuoret pojat pitävät. Eniten sitä on kuitenkin hyödynnetty, kun tutkijat ovat halunneet selvittää millaista on eri sukupuolten representaatio peleissä ja identifioivatko pelaajat todellakin näiden roolien kanssa tai kuinka nämä kuvaukset vaikuttavat pelaajiin psyykkisesti. Aihetta on kunnolla alettu tutkia viimeisen parin vuosikymmenen aikana, mutta tutkimukset koskettavat enemmänkin tämän päivän pelejä niiden kehittyneen graafisen ilmeen sekä viime vuosien aikana tapahtuneen murroksen myötä, jonka avulla niistä on tullut yhä enemmän eri ikäisten ihmisten tapa viettää aikaa. 1980-luvulla tehtyjen ja sen jälkeen valmistettujen pelien luomaa sukupuolikuvastoa on tutkittu jonkin verran ja siitä on saatu esille mielenkiintoista tietoa. Esimerkiksi yleinen uskomus, jonka mukaan pelit ovat vain poikien tai miesten harrastus on alkanut murtua. Myös tapa jolla naishahmot esitetään tai vähemmistöihin lukeutuvien hahmojen representaatio peleissä tapahtuu ovat nousseet pinnalle useissa tutkimuksissa. Kaikenlaiset pelaajat haluavat samaistuttavampia hahmoja,

---

<sup>9</sup> Mäyrä et. al., 2017, s. 1-6.

<sup>10</sup> Mäyrä, 2008, s. 13-29.

<sup>11</sup> Ibid.

<sup>12</sup> Ibid.

jotka saattavat kamppailla samojen arkipäiväisten ongelmien kanssa kuin pelaajat itse.<sup>13</sup> Kuitenkin hyvin vähäiselle huomiolle on jätetty se, kuinka nämä asiat on nähty ja kuinka ne ovat vaikuttaneet pelaajiin jo tuolloin. Esimerkiksi nuorten halu olla laihoja ja kauniita ei ole tullut ongelmaksi vasta viimeisten vuosien aikana, vaan jo 1980- ja 1990-luvuilla olivat nuorten kauneusihanteet sekä oma kehonkuva kadoksissa. Pelien kohdalla onkin tärkeää selvittää kuinka ihmiset ovat pelien kuvaston kokeneet aikanaan ja kuinka he kokevat sen tänä päivänä. Näin voidaan saada todenmukaisempaa kuvastoa eri sukupuolista, seksuaalisuudesta ja ihmisistä yleensäkin. Viime vuosien ja vuosikymmenten aikana mielikuva sukupuolesta sekä seksuaalisuudesta on muuttunut. Tutkimukset ovat osoittaneet, että on olemassa useampia sukupuoli- sekä seksuaali-identiteettejä, kuin vain kaksi. Yksilö voi kokea olevansa jotain muuta sukupuolta kuin se, johon hän on syntynyt. Myös seksuaalisuuden käsite on muuttunut, kun uudenlaisia seksuaalisuuden muotoja on saatu tutkimusten avulla tuotua ilmi. Esimerkiksi yhdysvaltalainen tutkija Adrienne Shaw on jo useamman vuoden ajan tehnyt tutkimusta pelien luomasta sukupuolikuvasta, seksuaalivähemmistöistä ja heidän representaatiostaan peleissä sekä pelaajien identiteeteistä.

Shawn merkittävin teos tällä tutkimuksen saralla on hänen kirjansa *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Tässä teoksessa sukellaan syvälle pelaamisen sosiaalisiin sekä psykologisiin aspekteihin kiinnittämällä huomiota pelien ja pelaajien tapaan esittää ja nähdä sukupuoli ja seksuaalisuus. Tutkimuksen tavoitteena on laajentaa ajattelua ja keskustelua vähemmälle huomiolle jätetyn identifikaation ja pelaamisen sekä pelikulttuurin yhteydestä. Periaatteessa kyse on siis siitä, mitä uusia asioita voimme oppia median kulutuksesta, kun aloitamme sen ”reunoilta”<sup>14</sup>? Shaw on jakanut tutkimuksensa neljään erilaiseen käsittelykappaleeseen, jotka jokainen tuovat omanlaisensa näkökulman asiaan.

Pohjustuksena teoksessa aloitetaan kuvailemalla pelejä ja niiden kliseitä naisista, seksuaalivähemmistöistä sekä eri rotuisista ihmisistä. Esimerkiksi peleissä hyvin usein naishahmot saavat roolikseen joko neito pulassa -tyyppisen roolin. Kyseessä on naishahmo joka sankarin pitää pelastaa. Hahmolla ei pelissä ole muuta arvoa, kuin toimia sankarin päämääränä. He voivat myös olla sivuhahmoja, joiden ainoa tehtävä on olla silmänilona miespelaajalle. Tällaisesta hahmosta käytetään nimitystä ”Sexy Sidekick”. Tällainen hahmo auttaa sankaria koko pelin ajan, mutta joka pukeutuu jostain syystä hyvin niukkoihin asusteisiin. Päähahmon, joka on usein hyvin maskuliininen mieshahmo, jolla on isot lihakset, tehtäväksi jääkin pelastaa maailma varmalta tuholta tai prinsessa

---

<sup>13</sup> Shaw, 2015, s. 15-20.

<sup>14</sup> Sivuun tai vähemmälle huomiolle jätetyt representaation ja identifikaation kohteet, kuten pelaavat naiset ja seksuaalivähemmistöt.



ilkeään sieppaajan kynsistä.<sup>15</sup> Tämä ei ole ongelma ainoastaan peleissä, vaan samanlaista sukupuolittunutta toimintaa, jossa kaikki normaalista poikkeava tuomitaan ja täten jätetään käsittelemättä, on nähtävissä myös maailmanlaajuisesti muissakin medioissa, kuten elokuvissa ja televisiosarjoissa. Kirjassa sen määritellään olevan kaikkea, mikä kumoaa tai muuttaa positiivista kuvaa heteroseksuaalisesta ja miehisestä maailmankuvasta. Itseasiassa jopa sosiaalisessa mediassa ja Internetissä yleensäkin on ollut väittelyitä sekä kovia keskusteluja, joissa monet ihmiset suoraan vastustavat ideaa, että pelien ja niiden luoman kuvaston ja sen esittämisen tulisi muuttua ollenkaan.<sup>16</sup>

Ensimmäisessä kappaleessa keskitytään rotuun, sukupuoleen ja seksuaalisuuteen peleissä ja tapoihin, joilla ne tuodaan esille. Esimerkkinä Shaw kuvailee kuinka pelin tekijöillä ja jopa monilla tutkijoilla on asiasta vääristynyt mielikuva. Peliteollisuus ja nämä nimeltä mainitsemattomat tutkijat usein kuvittelevat, että esimerkiksi henkilö joka on tummaihoisen, lesbo ja nainen haluaisi nähdä peleissä vain hahmoja, jotka esittävät kaikkea sitä mitä hän itse on. Näin ei kuitenkaan ole. Usein tällaisille henkilöille riittää pelkästään jo se, että he näkisivät enemmän totuudenmukaisia, samaistuttavampia kuvauksia naisista.<sup>17</sup>

Kirjan seuraavat luvut keskittyvät syvemmin kirjan pääteemaan eli identifiikaatioon. Tutkimuksessa Shaw haastatteli hieman yli kahtakymmentä henkilöä. He kaikki kuuluivat jollain tavalla vähemmistöön, kun ajatellaan yleiskuvaa pelaajista. Haastatellut olivat naisia ja miehiä. Osa kuului seksuaalivähemmistöön, osa oli tummaihoisia ja osa ei itseasiassa edes pitänyt itseään pelaajana. Kappaleen keskeisenä ideana on se, että ihmiset eivät välttämättä aina samaistu juuri samanlaiseen hahmoon kuin he itse ovat ja jos pelin päähahmolla ei ole selkeää taustatarinaa tai pelaajan oletetaan luovan sellainen, saattaa tämä itseasiassa lisätä etäisyyttä pelihahmon ja pelaajan välillä. Usein ajatellaan, että kun pelaaja itse pääsee vaikuttamaan oman hahmonsa luontiin, lisää se sidettä näiden kahden välillä. Kaikki haastatellut henkilöt sanoivat identifioivansa pelihahmon kanssa enemmän, jos sillä on selkeät piirteet ja tietty tausta jo etukäteen. Toinen kappaleessa esitetty pääidea oli naishahmojen esineellistäminen pelaajan katseen alle. Esimerkkinä käytetään Lara Croftia. Hän on osaava itsenäinen nainen, joka on pelimaailman vastine Indiana Jonesille. Kuitenkin hänellä on valtavat rinnat ja pienet vaatteet, jotka jättävät tilaa katseen harhailulle ja mahdolliselle fantasioinnille. Tässä tapauksessa pelaajan on siis mahdollista samaistua Laran hahmoon hänen taustansa ja luonteensa kautta, mutta seksuaalisen ulkomuotonsa sekä vaatetuksensa takia pelaajan on hankalaa samaistua täydellisesti häneen.

---

<sup>15</sup> Shaw, 2015, s. 2-7.

<sup>16</sup> Gaming in Color, 2014.

<sup>17</sup> Shaw, 2015, s. 15.

*Gaming at the Edge* on merkittävä teos sukupuolentutkimuksen, mediatutkimuksen sekä pelitutkimuksen pelaajatutkimuksen saralla. Se antaa tärkeää tietoa pelien vaikutuksista ja siitä, kuinka ihmiset kokevat ne ja identifioivat pelien hahmoihin.

Vaikka Shaw onkin tehnyt erittäin merkittävän teon pelaajatutkimuksen saralla tutkiessaan naisia sekä muita pelaajakulttuurissa ”vähemmistöön” kuuluvia ihmisryhmiä, ei hänen teoksensa kuitenkaan ole ainoa merkittävä tapaus tällä saralla. Erityisesti naiskuvasta videopeleissä on oltu kiinnostuneita jo hieman yli kymmenen vuoden ajan ja monissa peleihin sekä sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyvissä lehdissä on julkaistu monia lyhyempiä artikkeleita ja tutkimuksia.<sup>18</sup> Nämä tutkimukset tuovat jokainen omalla tavallaan tietoa siitä, miten naiset videopeleissä esitetään, miten paljon naisilla itsellään on sananvaltaa asiaan ja kuinka pelaajat yleensä kokevat naisten esitystavan videopeleissä ja halutaanko siihen ylipäänsä muutosta.

Kesäkuussa 2015 julkaistiin lehdessä *Journal of comparative research in Anthropology and Sociology* Xeniya Kondratin artikkeli Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games, jossa käsiteltiin naispelihahmojen esitystapaa niin vanhoissa jo 1980-luvulla ilmestyneissä peleissä, kuin myöhemmin julkaistuissa peleissä. Tutkimusta varten oli tehty kysely, jossa pyydettiin vastaamaan moniin erilaisiin kysymyksiin, jotka käsittelivät videopelien sekä pelikulttuurin tapaa kuvata naista. Kyselyn lisäksi Kondrat haastatteli myös kahta pelisuunnittelun ammattilaista, joista toinen suunnitteli työkseen pelejä ja toinen oli pelitutkija yliopistossa. Tulokset eivät olleet kovinkaan yllättäviä. Tutkimuksen mukaan naiset kuvataan edelleen peleissä hyvinkin seksuaalisesti sekä yleisesti ottaen miehen objektivoivan katseen alaisena.<sup>19</sup> Haastattelussa tuli esille, että pelialalla työskentelee tänä päivänä yhä enemmän naisia ja pelintekijät sekä ympäröivä yhteiskunta alkavat pikkuhiljaa päästä irti ajatuksesta, että pelaaminen olisi vain nuorten poikien tapa viettää aikaa.

Tutkimusta varten tehty kysely tuotti tietoa myös pelien mieskuvasta. Vastaajien mukaan pelit eivät myöskään esitä miehiä oikealla tavalla, vaikka usein he ovatkin päähahmoja, jotka pelastavat maailman ja joilla on kyky toimia. Mieskuvaa pidettiin vääristyneenä, koska se oli tutkimukseen vastanneiden mielestä yltiömaskuliininen.<sup>20</sup> Myös haastateltavat henkilöt olivat molemmat kyselyyn vastanneiden henkilöiden kanssa samaa mieltä.

---

<sup>18</sup> Esimerkiksi yhdysvaltalaisessa New Media & Society -lehdessä.

<sup>19</sup> Objektivoivalla katseella tarkoitetaan henkilön tapaa katsoa asioita, niin kuin esineitä. Naishahmoja katsotaan tämän teorian mukaan objekteina, joiden tarkoituksena on tuottaa mielihyvää.

<sup>20</sup> Miehet esitettiin isoina, lihaksikkaina, urheina, toimeliaina ja kaikkien ihannoimina sankareina, joille mikään este ei ollut liian suuri.

Usein keskustellaan pelkästään videopelien tavasta kuvata naisia. Mielenkiintoista olisi tutkia kuinka miehet kokevat pelien tavan esittää heitä ja onko pelialan ylipäänsä mahdollista päästä eroon tuottamistaan stereotypioista.

Samaan aikaan, kun toiset tutkijat keskittyvät tutkimaan, kuinka naisia kuvataan peleissä ja millaisissa rooleissa he esiintyvät, keskittyvät toiset tutkimaan sitä, missä vaiheessa videopeleissä on nähtävissä eräänlainen huippu naisen seksualisoimisessa sekä toimintakyvyn ja arvon alentamisessa verrattuna miehiin samoissa peleissä. Elokuussa 2016 julkaistiin *Journal of Communication* lehdessä tutkimus nimellä *Sexy, Strong and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games Across 31 Years*. Tutkimuksen takana oli neljä naista, jotka halusivat selvittää missä vaiheessa videopeleissä oli huipussaan pelattavan naishahmon seksualisointi ja mitkä pelikategoriat<sup>21</sup> harrastivat tätä kaikkein eniten.

Tutkimuksen kohteeksi valittiin muutamia pelejä jokaiselta vuosikymmeneltä, jolloin niitä oli ilmestynyt, eli 1980-, 1990-, ja 2000-luvulta muutamia pelejä. Valinnoissa kriteerinä oli, että peliä pystyi pelaamaan naishahmolla. Hahmon ei välttämättä tarvinnut olla pelin päähahmo, koska mukaan valittiin myös muutama tappelupeli, joissa ei oikeastaan ole selvää päähahmoa. Peliä voi pelata millä tahansa pelin antamalla hahmovaihtoehdolla.

Kimmo tutkimukselle lähti tutkijoiden tekemästä kokeellisesta kyselystä, jonka seurauksena selvisi, että naisten seksualisoiminen videopeleissä mahdollisesti vähentää naisten ja tyttöjen halukkuutta ottaa ohjain käteen ja pelata videopelejä. Aikaisempien tutkimusten valossa oli myös selvää, että naiset usein pelasivat pelejä, joissa oli naispäähahmo, mutta jota ei oltu seksualisoitu. Eli hahmo esitettiin normaaleissa vaatteissa ja hahmoilla oli samaistuttavia luonteenpiirteitä, kuten toimeliaisuutta ja herkkyyttä. Tutkijat tulivatkin tämän perusteella johtopäätökseen, että on olemassa kaksi syytä, mikseivät naiset juurikaan pelaa. Ensinnäkin videopelit on selkeästi suunnattu heteroseksuaalisille miehille ja toisekseen naishahmon lisääminen peliin vain seksuaalisena objektina sai heidät tuntemaan oman sukupuolensa halveksituksi ja loukatuksi.<sup>22</sup>

Mielenkiintoisesti tämä tutkimus eroaa muista vastaavista siinä, että tutkimus tehtiin kvantitatiivisesti laskemalla saatujen tulosten keskiarvo, kun lähes kaikki muut vastaavanlaiset tutkimukset on suoritettu haastatteluilla sekä laadullisen tutkimuksen menetelmillä. Tutkimuksen tueksi tehtiin

---

<sup>21</sup> Videopeleissä, kuten kirjallisuudessa on monia erilaisia kategorioita, joihin pelit voidaan jakaa. On roolipelejä, joissa pelaaja astuu jonkin hahmon rooliin ja pelaa kuin olisi itse se hahmo, taistelupelejä, joissa ideana on voittaa mahdollisimman monta taistelua toisia pelaajia vastaan erilaisilla hahmoilla, on myös urheilupelejä, sotapelejä ja monia muita.

<sup>22</sup> Lynch, Tompkins, Van Driel, Fritz, 2016, s. 564-584.

seitsemän erilaista tutkimuskysymystä, joiden tarkoituksena oli mitata pelien tekemää seksuaalisointia ja millaisena naiset yleensä pelissä esitettiin. Tutkimuskysymykset olivat ”Muuttuuko pelattavan naishahmon seksuaalisointi ajan myötä?”, ”Onko naisten seksuaalisointi erilaista eri pelikategorioiden välillä?”, ”Onko naisten seksuaalisointi eri arvostuksen saaneiden pelien välillä erilaista?”, ”Onko peleissä enemmän ensisijaisia<sup>23</sup> naishahmoja vai toissijaisia<sup>24</sup> naishahmoja?”, ”Kumpia seksuaalisoidaan enemmän?”, ”Onko naisten seksuaalisointi pelissä jollain tavalla liitetty heidän mahdollisuuksiinsa toimia pelissä tai mahdollisuuteen olla käytettävissä?”, ”Onko pelien, joissa on naispäähahmo, saama yleisarvosana arvosteluissa muuttunut paremmaksi ajan myötä?” ja ” Onko arvostelumenestys jollain tavalla liittynyt hahmon seksuaalisointiin?”. Tutkimuksessa käytettiin kysymysten lisäksi hyödyksi vuonna 2010 julkaistua Downin ja Smithin kehittämää tutkimusmenetelmää, jolla katsoa tutkittavaa asiaa tietyistä näkökulmista. Tämän jälkeen tulokset laitettiin asteikolle järjestyksessä yhdestä viiteen, sen mukaan kuinka selkeästi asia tuli esille. Tässä tapauksessa tutkijat seurasivat neljää hahmon kehon osaa ja niiden liikettä suhteessa seksuaaliseksi ajateltuun liiketapaan. Yhdessä kaikista näistä osista laskettiin pelille keskiarvo, jota sitten verrattiin muuhun verrokkiryhmään.<sup>25</sup>

Tutkimuksessa saatiin selvitettyä selkeä kehityskaari naisten seksuaalisoinnista videopeleissä. 1980 – 1990 -luvuilla peleissä oli vähiten seksuaalista sisältöä, kun taas 1990-luvulta eteenpäin aina 2000-luvun alkuun oli selvästi nähtävissä naisten seksuaalisoinnin kasvu videopeleissä. Viime vuosina tämä trendi on alkanut vähetä, joka omalta osaltaan saattaa viitata siihen, että pelintekijät oikeasti kuuntelevat saamiensa kommentteja ja kritiikkiä. Tutkimuksessa kuitenkin keskityttiin vain pelattaviin naishahmoihin, joten tämä antaa olettaa, että tulos saattaisi olla erilainen, jos tutkimukseen olisi otettu osaksi myös sellaiset pelit, joissa ei ole pelattavaa naishahmoa.<sup>26</sup>

Toinen merkittävä tulos tutkimuksessa oli se, että itse asiassa pelien päähahmo, oli hän mies tai nainen, on neutraalimpi, kuin pelin toissijainen hahmo. Tämän oletetaan johtuvan siitä, että sivuhahmo ei ole pelin tarinan kannalta niin merkittävässä roolissa, joten jotta sillä olisi edes jonkinlaista merkitystä pitää sen erottua muista. Tässä seksuaalisointi tulee vahvasti esille. Tämä päätelmä seuraa esineellistämisen teoriaa videopeleissä.<sup>27</sup> Eli nainen on hyödyllinen vain ruumiillisten avujensa kautta. Vaikka päähahmojen seksuaalisoinnin vähyys ja naisten esiintyminen

---

<sup>23</sup> Pelattavia hahmoja tai juonen kannalta erittäin merkittäviä hahmoja. Päähahmo tai tämän apuri eli ”sidekick”.

<sup>24</sup> Taustalla olevia hahmoja, joilla ei ole juonen kannalta juurikaan merkitystä. Luomassa eräänlasita aitouden ja väenpaljouden tunnetta peleihin. Hahmo jolla ei ole väliä.

<sup>25</sup> Lynch, Tompkins, Van Driel, Fritz, 2016, s. 564-584.

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> Fredrickson, Roberts, 1997, s. 173-206.

joissain peleissä sankarina antavatkin olettaa muutosta parempaan, on silti tärkeä huomata, että edelleen suurin osa naishahmoista täyttää vain sivuroolin paikan. Tutkimuksen mukaan tilanne on muuttumassa, mutta on vielä asioita, joihin täytyy paneutua kunnolla ennen kuin naiset alkavat toden teolla kiinnostua pelaamisesta ja että voitaisiin sanoa videopelien olevan kaikkien harrastus.

Vuosina 2007 ja 2009 julkaisuissa *Sex Roles* sekä *New Media and Society* ilmestyivät artikkelit The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games<sup>28</sup> ja The virtual census: Representation of gender race and age in video games<sup>29</sup>, jotka molemmat keskittyivät nimistään huolimatta tutkimaan enimmäkseen naiskuvan muotoutumista videopeleissä. Edellä mainitussa tutkimuksen lähteinä käytettiin kahdentoista pelin alussa näytettävää videopätkää, jotta pelaaja pääsee selville missä mennään ja mitä tapahtuu. Jälkimmäisessä tutkimuksessa tutkijat valitsivat kaikista vuoden aikana ilmestyneistä peleistä parhaiten myyneet, tutkimukseen valittiin lopullisesti sataviisikymmentä peliä yhdeksältä eri peliformaatilta<sup>30</sup>, ja tutkivat näistä löytynyttä tietoa ja kuvastoa.

Tämän tutkimuksen kannalta nämä kaksi tutkimusta ovat tärkeitä, koska ne antavat laajan yleiskuvan siitä, millaista pelikuvasto voi parhaimmillaan tai pahimmillaan olla. Lopputulos tutkimuksissa oli kutakuinkin samanlainen. Naisia esiintyi pelien taiteessa ja videopätkissä lähes yhtä usein kuin miehiä. Naiset esitettiin kuitenkin usein hieman hitaina ja erilaisia seksuaalisesti haluttavia alueitaan auliisti esitelevinä hahmoina, jota tutkijat molemmissa tutkimuksissa pitivät huonona asiana ja toivoivatkin pelialan ja pelintekijöiden muuttavan asiantilaa mahdollisimman nopeasti.

Tutkimuksessani käytän myös yhtenä lähteenä kanadalaisen feministibloggarin sekä myös vahvana mediakriitikkona tunnetun Anita Sarkeesianin materiaalia. Vuosien 2013 ja 2018 välillä hän julkaisi Youtube-videopalveluun sarjaa nimeltä ”Tropes vs. Women in video games”. Sarjassa hän käsittelee videopelejä ja niiden tapaa kuvata naisia.<sup>31</sup> Hänen videonsa antavat pohtimisen aihetta, mutta hyökkäävän tyyliinsä, sekä hiukan yksipuolisen katsantokantansa takia en aio käyttää hänen videoitaan esimerkkeinä tai pohjatietona kovin usein. Vain silloin, kun katson sen aiheelliseksi. Sarkeesianin yksipuolista katsantokantaa kuvastaa esimerkiksi se, että hän ei ota huomioon pelin mahdollista lähdeaineistopohjaa. Esimerkiksi muutamaa todelliseen historialliseen ajankohtaan perustuvaa peliä hän arvostelee naisia halveksuvaksi, koska niissä näytetään kuinka mahdolliset

---

<sup>28</sup> Jansz Jeroen & Martis Reynol, 2007, s.141-148.

<sup>29</sup> Williams Dimitri & Martins Nicole & Consalvo Mia & Ivory James D, 2009, s. 815-834.

<sup>30</sup> Peliformaatti tarkoittaa pelialustaa, kuten tietokone, PlayStation, Nintendo yms.

<sup>31</sup> Sarkeesian, 2013 – 2018.

asiakkaat saattoivat kohdella kurtisaanina leipänsä ansaitsevaa naista Yhdysvalloissa muutama vuosisata sitten.

Videosarjansa Sarkeesian on jakanut erilaisten kategorioitten alle. Ensimmäiset jaksot käsittelevät ”neito pulassa” kaavaa, sekä siitä vuosien mittaan tehtyjä muunnelmia. Perinteinen kaava, jossa miessankari pelastaa prinsessan käsittelee videopelejä 1980-luvulta aina 2000-luvulle asti. Sen jälkeen tähän on alkanut tulla muutoksia. Esimerkiksi tämän vuosituhaten alussa peleissä alkoi ilmentyä perinteisestä kaavasta poikkeamista siinä, että sankarin saa liikkeelle se, että hänen vaimonsa tai tyttärensä onkin pelin alussa tapettu pelkän sieppaamisen sijaan. Oudoimmillaan kaavaa on venytetty siihen, että päähenkilön vaimo on tapettu ja tytär kidnappattu tai tapettu naishenkilö lähdetään pelastamaan helvetistä tai manalasta. Tämän lisäksi jaksoissa käsitellään ei pelattavia naishahmoja, jotka ovat pelissä mukana ikään kuin koristeena. Heille voi ehkä puhua, mutta he toistavat aina vain muutamaa samaa lausetta tai sanaa. Suurin merkitys näillä hahmoilla Sarkeesianin mukaan on usein olla vain pelaajan objektoivan katseen kohteena. Tällaisia hahmoja toki on videopeleissä, mutta eivät kaikki npc-hahmot, suinkaan ole sellaisia. Npc-hahmolla tarkoitetaan videopelien kohdalla sellaisia pelissä esiintyviä henkilöitä tai hahmoja, joita pelaaja ei itse pysty ohjaamaan. Näille hahmoille on mahdollista puhua, mutta he usein toistavat samoja lauseita. Npc-hahmot ovat usein täyteenä peleissä, jotta niiden maailmat eivät tuntuisi tyhjiltä.

Sukupuolen tutkimus on pelitutkimuksessa vielä hyvin uusi asia. Siitä on alettu kunnolla kiinnostua vasta 2000-luvulla, kun tutkijat alkoivat kiinnittää huomiotaan muista tärkeistä populaarikulttuurimediaista, kuten televisiosarjoista ja elokuvista, kohti niin lapsellisenä ja poikamaisena pidettyä pelialaa. Peleistä itsestään ja niiden kuvastosta on Yhdysvalloissa ja muualla Euroopassa tehty paljon mielenkiintoisia tutkimuksia ja Suomessakin tästä on pikkuhiljaa alettu kiinnostua. Esimerkiksi Tampereen yliopiston pelitutkimuksen laitoksen Game Research labissa tehdään jatkuvasti mielenkiintoista pelejä koskevaa tutkimusta.<sup>32</sup> Itse pelaajalähtöistä tutkimusta, joka olisi keskittynyt sukupuoleen, rotuun tai seksuaalisuuteen pelaajien keskuudessa ja peleissä, on tehty harmillisen vähän ylipäänsä. Adrienne Shaw on vienyt omalla uurtamisellaan tätä tutkimusta eteenpäin ja 2010-luvulla tutkijat ympäri maailman ovat lisänneet kiinnostustaan itse pelaajiin pelkän pelien pelikuvan tutkimisen sijaan.

---

<sup>32</sup> Mäyrä, et. al., 2017, s. 1-22.

### 1.3. Tutkimuskysymys

Tutkimukseni tarkoituksena on selvittää, miten suomalaiset pelaajat 1980- ja 1990-luvuilla suhtautuivat pelikuvaston naisistumiseen. Tuossa vaiheessa pelien sankareina ja päähahmoina olivat usein olleet miehet tai oliot, jotka eivät muistuttaneet ihmisiä lainkaan. Päähahmon sukupuolestakaan ei aina voinut olla varmaa tietoa, esimerkiksi arcadeklassikko ”Space Invadersin” kohdalla ei voitu olla varmoja siitä, onko aluksen lentäjä mies vai nainen, koska häntä ei ikinä näytetty. 1980-luvun loppupuolisko ja 1990-luku marssittivat esiin määrätietoisia ja toimeliaita naishahmoja. Esimerkiksi ”Metroid” pelisarjan päähahmon Samus Aranin, Tomb Raiderin Lara Croftin sekä ”Final Fantasy” sarjan seitsemännessä osassa seikkailleen Tifa Lockheartin. Kaikki merkittävät naishahmot eivät kuitenkaan olleen edes pelisarjansa päähahmoja, vaan joutuivat tyytymään sivuosaan. Heidän roolinsa peleissä tuntui kuitenkin muuttuneen pelkämästä koristeesta toimivaksi hahmoksi.

Tutkimukseni rajautuu koskettamaan enimmäkseen konsolipelejä. Mukana on kuitenkin pari tietokoneelle julkaistua videopeliä. Tietokoneille oli tuohon aikaan tehty erittäin hyviä ja mielenkiintoisia pelejä, mutta niillä pelaaminen ei ollut saavuttanut samanlaista suosiota kuin konsolit, joita pystyi pitämään olohuoneessa ja joilla oli mahdollista useamman henkilön pelata yhtä aikaa. Rajaukseen vaikuttaa myös oma pelaajataustani, joka on konsolipelaamisessa, joten 1980- ja 1990-lukujen tietokonepelit ovat jääneet hämärän peittoon, enkä niitä ole vähäisen tuntemukseni vuoksi ottanut osaksi tutkimusta.

Selvitän, miten suomalaiset pelaajat muistavat kokeneensa vahvojen naishahmojen ilmaantumisen videopeleihin. Nämä naishahmot, kuten Samus Aran, Lara Croft, Cammy, Tifa ja monet muut astelivat videopelien näyttämölle 1980- ja 1990-lukujen aikana. Ensitapaamisen jälkeen he kaikki jättivät lähtemättömän vaikutuksen, ja ovat myös jälkeinpäin esiintyneet monissa peleissä, joko pelattavina hahmoina tai sivuhahmoina. Tutkimukseni kyselylomakkeen julkaisin sosiaalisen median kautta tammikuussa 2018. Vastauksia tuli noin kahden viikon aikana lähes sata. Tarkoitukseni oli tehdä kyselyä paikan päällä Suomen pelimuseossa, Tampereen museokeskus Vapriikissa, mutta sosiaalisen median kautta saamieni vastausten määrän takia päätin, että sille ei ole tarvetta.

Kyselyä tehdessäni ja myöhemmin sitä läpikäydessäni olen hyödyntänyt muistitietohistoriaa sekä sukupuolentutkimusta, niin yleisellä tasolla kuin pelitutkimuksen piiristä. Muistitietohistoria on tutkimusmetodi, jolla pyritään tutkimaan asioita ja tapahtumia haastatteluin, sekä erilaisten kyselytutkimusten avulla. Siinä pyritään erilaisten kirjallisten tai fyysisten lähteiden sijaan saamaan tietoa ihmisiltä, jotka ovat kokeneet tai muistavat kyseisen asian tai tapahtuman. Tässä tutkimuksessa muistitietohistorian metodi tulee esille vastausten analysoinnissa, koska en ole henkilökohtaisesti

ketään vastaajista tavannut kyselyn tiimoilta. Toinen asia, joka on tärkeä muistaa tätä tutkimusmetodia käytettäessä on se, että loppujen lopuksi muisti ei välttämättä ole kaikkein luotettavin tiedonlähde. Me voimme muistaa asioita väärin tai olemme saattaneet luoda muistikuvia, jotka eivät välttämättä pidä paikkaansa tai jotka eivät oikeasti ole koskaan edes tapahtuneet.<sup>33</sup> Miksi sitten ylipäänsä kannattaa käyttää muistitietohistoriaa, kun tekee lähihistoriallista tutkimusta? Ihmisten tunnemuisti on usein erittäin vahva ja kun jotain tärkeää on tapahtunut tai jotain mikä herättää vahvoja tunteita, jää siitä myös vahvoja muistijälkiä. Tämä tutkimusmetodi myös auttaa tuomaan esille tietoa, jota ei välttämättä olisi, jos keskittyisimme vain fyysisiin lähteisiin ja teksteihin. Erilaiset ihmiset saavat näin ollen äänensä helpommin kuuluviin ja ajatuksensa historian lehdille.<sup>34</sup>

Sukupuolentutkimuksesta on vastauksia läpikäydessä ollut erittäin paljon hyötyä jo sen takia, koska aiheeni käsittelee naishahmojen aikaisempaa suurempaa roolia videopeleissä. Se on antanut tietoa siitä, miten naisia on kuvattu ja kuvataan edelleen mediassa ja mitä kaikkia erilaisia näkökulmia tämä tutkimussuuntaus antaa. Erityisesti feministisestä mediatutkimuksesta on ollut itselleni tutkimuksen vastauksen läpikäymisessä hyötyä, koska olen saanut uusia näkökulmia vastauksiin ja pystynyt kaivamaan esille ajatuksia, jotka muutoin olisivat saattaneet jäädä kokonaan huomaamatta. Objektoiva, tai joissain tapauksissa miehinen, katse<sup>35</sup> käsitteenä on ollut erittäin hyödyllinen vastauksia läpikäydessäni.

Kokonaisuudessaan tämä tutkimus on varsin laaja-alainen. Se on hyvä asia, koska mitä laajempi yleisö tällä on mahdollista tavoittaa, niin sen parempi. Tällöin on mahdollista, että tutkimus herättää laajempaa keskustelua ja kiinnostusta ja samalla ihmiset alkavat kiinnostua enemmän naisten representaatiosta mediassa ja tänä päivänä erityisesti videopeleissä.

Valitsemani pelit ovat pelaajien keskuudessa tunnettuja ja ne ovat kaikki ilmestyneet 1980- ja 1990-lukujen aikana. 1980-luvun peleistä olen valinnut Metroidin, Legend of Zeldan, Super Mario Brothersin, Street Fighterin ja Leisure suit Larry in the Land of the Lounge Lizards pelit. Legend of Zeldan ja Super Marion olen valinnut mukaan, koska niissä sankari lähtee pelastamaan prinsessaa. Ne vastaavat siis neito pulassa -osiota. Leisure Suit Larryn sekä 1990-luvulla ilmestyneen Duke Nukemin olen valinnut mukaan kyselyyn, koska niissä kummassakin naishahmot ovat vähäpukeisia ja heillä ei voi pelata. Peleissä myös tuodaan erittäin selkeästi esille naisten seksuaalisointi. Metroid sekä 1990-luvulla ilmestynyt Tomb Raider vastaavat taas peleinä murrosta, jossa naishahmot olivat itse pelin sankareita. Street Fighter ja muutamaa vuotta myöhemmin ilmestynyt Mortal Kombat ovat

---

<sup>33</sup> Abrams, 2010 s. 19-21.

<sup>34</sup> Ibid.

<sup>35</sup> Mäkelä, Puustinen, Ruoho, 2006 s. 84-124.



molemmat taistelupelejä, joissa pelaaja voi valita hahmokseen naisen. Taistelupeleissä näkökulmani käsittelee enemmän vaatedusta. Lisäksi olen valinnut 1990-luvulla ilmestyneet Final Fantasy VII:n sekä Resident Evilin mukaan, koska niissä on mahdollista pelata mieshahmon lisäksi naishahmoilla, mutta kuitenkin pelin varsinaisena päähahmona pidetään silti miespäähahmoa.

Valitsemani pelit edustavat myös erilaisia peligenrejä. En päätenyt keskittymään vain yhdenlaisen kategorian peleihin, koska tutkimukseni koskettaa kaikenlaisia pelejä kategoriasta ja lajityypistä toiseen. The Legend of Zelda edustaa lajityypeistä seikkailupeliä. Näissä peleissä pelaajan hahmo seikkailee isossa pelimaailmassa ja usein hän voi palata takaisin alueelle, jolla on jo käyty. Pelin alussa sankari saa jonkin tehtävän, kuten tässä tapauksessa prinsessan pelastamisen, ja pitkä matka tavoitetta kohti voi alkaa. Pelin aikana sankari saa usein apulaisia, jotka auttavat vaikeuksien selvittämisessä tai sitten hän voi saada uusia kykyjä ja muuttua tehokkaammaksi. Matkan varrella saatujen apulaisten tai taitojen avulla sankarin on mahdollista voittaa pelin lopussa odottava vihollinen ja saattaa seikkailu loppuun. Myös Final Fantasy VII ja Metroid lasketaan seikkailupeleiksi. Leisure suit Larry on myös omanlaisensa seikkailupeli. Se edustaa hiirellä klikattavia seikkailupelejä. Hahmo siis liikkuu hiiren painalluksella ja hän keskustelelee muiden kanssa tai suorittaa muita toimintoja myös hiiren napin painalluksella. Nämä pelit keskittyvät enemmän ongelmien ratkaisuun, kuin taisteluun ja ovatkin paljon hidastempoisempia kuin muut seikkailupelit. Näissä peleissä tarina on pääosassa ja peleihin on kirjoitettu tuhansia riviä erilaista dialogia, koska hahmon on tarkoitus puhua muiden pelissä esiintyvien hahmojen kanssa, selvittääkseen ongelmansa.

Kauhu- ja selviytymispeligenreä edustaa tutkimuksessani Resident Evil. Tämän tyyppisissä peleissä pelaajan pitää saada päähahmo esimerkiksi selviytymään läpi pelottavan kartanon tai linnoituksen, joka on täynnä yliluonnollisia olentoja tai hirviöitä. Pelihahmo usein seikkailee yksin tällaisissa peleissä. Jos pelissä on muita hahmoja, ovat he usein eksyneet muista ja harhailevat pitkin samaa kartanoa. Pelissä jaetaan erittäin vähän apukeinoja, joita käyttää selviytymiseen. Esimerkiksi Resident Evilissä pelaajalla on ampuma-ase apuna, mutta panoksia löytyy hyvin vähän. Usein ainoa vaihtoehto on paeta ja piiloutua, jos jokin hirviö tulee vastaan.

Mario Bros edustaa taas tasohyppelyä. Siinä pelihahmo liikkuu usein kaksiulotteisessa maailmassa ja yrittää selvitä seuraavalle tasolle. Tasot muuttuvat kaiken aikaa vaikeammaksi, mitä pidemmälle pelaaja pelissä pääsee. Tasojen aikana ei myöskään ole mahdollista tallentaa, joten hahmon kuollessa, tämä päättyy takaisin samaisen tason alkuun ja matka tason loppuun pitää aloittaa alusta.

Mortal Kombat sekä Street Fighter ovat tappelupelisarjoja. Niissä ei useinkaan välttämättä ole sen kummempaa tarinaa. Pääidea näissä peleissä on pelta muita vastaan ja voittaa heidät valitsemallaan hahmolla. Tällaisissa peleissä on usein mahdollista valita useista eri hahmoista. Jokaisella hahmolla on tavallisten liikkeiden, kuten potku ja lyönti, lisäksi omat erikoisiskunsa joita pystyy käyttämään jos pelaaja tietää siihen vaadittavan näppäinyhdistelmän. Tappelupeleissä yksi erä ei useinkaan kestä kauempaa kuin muutaman minuutin, joten otteluita on helppo ottaa toisia vastaan useita.

Duke Nukem edustaa räiskintäpeligenreä. Tällaisissa peleissä pääosassa ovat erilaiset ampuma-aseet, joilla pelaaja voi tappaa pelin vihollisia. Nämä pelit kuvataan usein ensimmäisen persoonan kuvakulmasta. Tässä tapauksessa siis pelaaja itse ei näe pelihahmoa, vaan pelin tapahtumat näyttäytyvät kuvaruudusta ikään kuin pelaaja itse olisi pelin sankari. Räiskintäpelit ovat usein erittäin nopeatempoisia. Vihollisia tulee vastaan kaiken aikaa eikä pelaajalle anneta juurikaan tilaa hengähtää.

Maailmalla on viime vuosien aikana lisääntynyt tutkimus, jossa kartoitetaan pelien luomaa kuvastoa ja sitä kuinka pelaajat siihen suhtautuvat ja kuinka hyvin he ottavat sen vastaan.<sup>36</sup> Pelejä on pitkään aikaa pidetty miesten ja poikien juttuna, joten niiden luomaan kuvaan naisista ei ole juurikaan kiinnitetty huomiota. Viime vuosina yhä enenevässä määrin on kuitenkin alettu ymmärtää, että kaikki sukupuolet pelaavat yhtä lailla pelejä ja nauttivat niistä vapaa-aikanaan. Kuten muidenkin medioiden, pitää pelien luomaan kuvastoon kiinnittää huomiota. Mediana ne ovat erittäin merkittäviä ja muokkaavat niin nuorten kuin aikuistenkin pelaajien mielikuvaa ympäröivästä maailmasta.<sup>37</sup>

Suomalaista peli- ja pelaajatutkimusta on tehty kunnolla vasta vuosikymmenen ajan ja siinä on keskitytty enemmän pelaamiseen kulttuurisena ilmiönä.<sup>38</sup> Aion tutkimuksessani rakentaa tuolle samalle pohjalle, mutta samalla tehdä omaa työtäni selvittämällä millaisia suomalaiset pelaajat olivat muutama vuosikymmen sitten ja kuinka he suhtautuivat naisten roolin kasvuun videopeleissä. Olen päättänyt rajata tutkimuksessani käyttämäni pelit koskemaan enimmäkseen erilaisia konsolipelejä. Mukana on myös muutama tietokonepeli, mutta ainakin itselleni oli helpompi löytää konsoleilta pelejä, joissa on päähenkilönä tai muuten pelin kannalta merkittävässä asemassa naisia. Hypoteettisesti ajateltuna, koska pelaaminen tuohon aikaan oli mielestäni Suomessa enemmän lasten ja nuorten puuhaa, uskallan väittää pelaajien suhtautumisen olleen neutraalia tai ainakin vain hyvin pienen osan seksualisoineen näitä hahmoja.<sup>39</sup> Vaikka lapset oppivatkin mallista nopeasti ja heille jää mitä erikoisempia asioita mieleen, on silti uskottavampaa, että he muistavat enemmän pelin luoman

---

<sup>36</sup> Shaw, 2012, s. 28-32.

<sup>37</sup> Williams, Martins, Consalvo, Ivory, 2009, s. 815-820.

<sup>38</sup> Mäyrä, 2008 s. 13-28.

<sup>39</sup> Nordling, 2016 s. 58-74.

tunnelman ja sosiaalisuuden, kavereiden tai perheenjäsenten kanssa pelatessa, kuin mahdollisten hahmojen esitystavan. Tästä ei kuitenkaan voida olla varmoja, joten tutkimukselle on tällöin vankat perusteet.

#### 1.4. Tutkimusmetodologia

Tutkimuksessani käytän päätutkimusmetodina kyselytutkimusta ja kyselylomaketta. Lomake koostuu yhteensä kuudestatoista erilaisesta kysymyksestä, joiden tarkoituksena on kartoittaa pelaajien muistihistoriaa siitä, millainen oli suomalainen pelaaja 1980- ja 1990-luvuilla. Kysymyksistä neljä on selkeästi avoimia kysymyksiä ja vastaaja voikin vastata niin suppeasti tai laveasti kuin hän haluaa. Seitsemään kysymykseen voi vastata yhdellä virkkeellä tai sanalla ja vastaajan ei ole pakko ilmoittaa nimeään tai sukupuoltaan, jos hän ei sitä tahdo tehdä. Loput viisi kysymystä ovat monivalintakysymyksiä, joista vastaaja voi valita osuvimman vaihtoehdon tai vaihtoehtoisesti kahdessa kysymyksessä voi valita useamman vastausvaihtoehdon. Kyselyn vastauksia on tarkoitus tarkastella sukupuolentutkimuksen innoittamin metodein ja samalla selvittää, miten suomalaiset pelaajat muistavat muutaman vuosikymmenen takaista pelaamistaan, pelaajuuttaan sekä pelikokemuksiaan ja selvittää, millainen oli 1980- ja 1990-luvuilla suhtautuminen pelien kuvaston muuttumiseen, kun vahvoja naishahmoja tuotiin enenevissä määrin miesten rinnalle videopeleissä.

Tutkimuksessa käytettävän kyselylomakkeen jaan sosiaalisen median kautta ja toivon sen saavan kiinnostuneen vastaanoton. Pääasiallisesti aion luottaa Facebook-sivustoon ja sen moniin käyttäjiin vastausten keräämisessä.

Kyselylomakkeen alussa on tarkoitus kerätä yleistä tietoa siitä, millaiset henkilöt ovat lähteneet vastaamaan tähän kyselyyn. Vastaajan ei tarvitse kertoa nimeään ja sukupuolenkin kohdalla on annettu neljä vaihtoehtoa, mies, nainen, muu, en halua vastata, mikä puoltaa vastaajan anonyymiutta ja samalla kysely ottaa huomioon nykypäivän ajatuksen sukupuolen sekä sukupuoli-identiteetin moninaisuudesta ja näiden laajasta kirjosta. Ikä on kuitenkin pakko kertoa. Näin on helppo selvittää minkä ikäiset henkilöt ovat vastanneet kyselyyn ja ovatko kyselyyn vastanneiden henkilöiden vastaukset relevantteja tutkimusaiheen kannalta. Esimerkiksi alle parikymppisen vastaukset eivät ole yhtä merkittäviä ja tärkeitä tämän tutkimuksen kannalta, kuin nelikymppisen, koska tarkoituksena on selvittää muistitietohistorian sekä sukupuolentutkimuksen kautta, miten ja millaisena suomalaiset pelaajat parinkymmenen vuoden takaisen ajan muistavat.

QUESTIONS

RESPONSES

96

## Suomalaisten pelaajien suhde naishahmoihin 1980- ja 1990-lukujen peleissä tuona aikana

Tekijä: Joni-Tatu Rannanpää, sposti: rannanpää.joni-tatu.j@student.uta.fi, 0405760790

Tämän kyselyn tarkoituksena on kerätä tietoa siitä, kuinka 1980 - 1990-lukujen aikana suomalaiset pelaajat kokivat tuolloin tapahtuneen naishahmojen roolin muutoksen peleissä. Monissa peleissä naiset pääsivät nousemaan sivuroolista pelin päähahmoksi tai muuten tärkeämpään rooliin kuin aiemmin. Tutkimuksesta saatu tieto tulee osaksi historian maisterin tutkimustani, joka käsittelee pelikuvaston muutosta ja kuinka siihen on suhtauduttu Suomessa.

Nimi ( Ei pakollinen)

Short answer text

Sukupuoli \*

☐ Mies  
☐ Nainen  
☐ Muu  
☐ En halua vastata

Ikä \*

Short answer text

Lähde: Kyselytutkimus 2018.

Kyselyn seuraavassa vaiheessa keskitytään vastaajien pelaamistaustaan. Milloin hän oli pelannut ensimmäisen kerran, kokeeko hän itsensä henkilöksi, joka pelasi paljon, entä millaista pelaaminen hänen kohdallaan oli nykypäivänä ja millaisia pelejä oli tullut pelattua viime aikoina tai kyselylle relevanttina aikana. Näiden kysymysten avulla on mahdollista selvittää kyselyyn osallistuneiden henkilöiden persoonallisen pelihistorian muutosta ja pelaajuutta. Tutkimuksen helpottamiseksi kysely jaettiin viiteen eri osaan, joiden välillä on mahdollista päästä siirtymään vasta, kun kaikkiin tarvittaviin kysymyksiin on annettu jonkinlainen vastaus

Section 2 of 5

### Yleistä pelaamisestasi

Milloin olet pelannut videopelejä ensimmäisen kerran? \*

Miten paljon pelaat? \*

Millaisia pelejä pelaat? \*

Miten paljon pelasit 80- ja 90-luvuilla \*

Millaisia pelejä pelasit? \*

Lähde: Kyselytutkimus 2018.

Kolmannessa osassa päästään oikeastaan jo kunnolla itse aiheeseen. Siinä vastaajille esitetään ensiksi muutama merkittävä 1980- ja 1990-luvulla ilmestynyt peli ja pyydetään valitsemaan ne, jotka ovat jääneet mieleen. Seuraavaksi kysytään, miksi juuri nämä pelit olivat jääneet mieleen. Samaan tapaan pitää seuraavaksi valita annetuista naishahmoista ne, jotka ovat jääneet parhaiten mieleen ja sitten pitää taas selvittää, miksi juuri nämä hahmot muistettiin tai miksi ne olivat merkittäviä. Tämä vaihe on mielenkiintoinen, koska siinä on mahdollista hyödyntää tutkimuksen kannalta merkittävää

sukupuolentutkimuksen termistöä ja metodologiaa ja selvittää, miksi juuri tietyt naishahmot ja tietynlaiset pelit, joissa naisilla on tietynlainen rooli, jäävät ihmisten mieliin.

Section 3 of 5

**Pelihistoriaa**

Mitkä näistä peleistä muistat tai tiedät? Voit valita useamman vaihtoehdon. \*

Miksi juuri nämä pelit ovat jääneet mieleesi? \*

...

Ketkä hahmoista tunnistat tai muistat? \*

Miksi nämä hahmot ovat jääneet mieleesi? \*

Lähde: Kyselytutkimus 2018.

Kyselyn neljäs vaihe koostuu kolmesta erilaisesta avoimesta kysymyksestä, joiden tarkoituksena on kartoittaa vastaajien oman muistin sekä heidän pelihistoriansa kautta, millaisena he muistavat kokeneensa vahvojen naisten esiintulon videopeleissä. Näiden vastausten läpikäymisen tukena on erityisesti muistitietohistoriasta hyötyä. Vaikka tutkimuksen aihepiiri ja aika onkin suhteellisen tuore, on silti tärkeää muistaa, että ihmisten muisti voi välillä tehdä virheitä ja muistot ovat aina jollain tavalla tunteellisesti latautuneita. Tutkijan tehtävänä onkin kaivaa esille vastauksista ne kaikkein tärkeimmät ja oleellisimmat seikat ja koostaa mahdollisimman eheä sekä puolueeton kuva kaikista näistä vastauksista ja muisteluista. Haastavaa tästä tekeekin se, että tutkija ei tunne tutkittaviaan.

Section 4 of 5

**Suhde naishahmojen kuvan muuttumiseen peleissä**

Millainen oli suhtautumisesi naishahmoihin peleissä 80- ja 90-luvuilla? Kuvaile mitä mahdollisesti ajattelit heistä päähahmoina, sivuhahmoina, sidekockkeina, tai hahmoina joilla ei ollut pelin etenemisen kannalta juuri (lainkaan) merkitystä? \*

...

Useasti naisten kohtalona peleissä 80- ja 90-luvuilla oli olla pelastettavan roolissa (mm. Princess Peach, Princess Zelda). Vaikuttiko sinuun millään tavalla tai koitko pelit erilailla, kun peleihin alettiin tuoda aktiivisia ja itsenäisesti toimivia naishahmoja (mm. Samus Aran, Lara Croft)? \*

Miten muistat kaveripiirisi, muiden tuntemiesi tai tapaamasi pelaajien suhtautuneen tähän asiaan? \*

Lähde: Kyselytutkimus 2018.

Kyselyn lopuksi oli mahdollista antaa yleistä palautetta itse kyselystä tai muuta vastaajan mielestä tärkeää informaatiota, jonka hän halusi jakaa ja josta saattoi olla tutkimuksen kannalta hyötyä. Mahdollisuus kertoa muista kyselyn aiheen kannalta relevanteista asioista saattaa antaa mielenkiintoista lisätietoa ja jopa uusia tutkimusideoita tulevaisuutta ajatellen.

Section 5 of 5

Vapaa sana

Vapaa sana. Eli tuleeko mieleesi muuta aiheeseen liittyvää tai haluatko kertoa jotain lisää kyselyyn liittyen?

Lähde: Kyselytutkimus 2018.

Päädyin kyselylomakkeen käyttöön, koska sen avulla on mahdollista saada kiinni tarvittavan suuri joukko vastaajia, jotta tutkimuksen tulokset olisivat kattavia ja merkittäviä. Sosiaalinen media, erityisesti Facebook ja Twitter, ovat hyviä alustoja jakaa kyselyä. Niiden kautta on mahdollista tavoittaa hyvin laaja määrä ihmisiä lyhyessä ajassa. Kyselyyn vastaavien henkilöiden on myös mahdollista jakaa sitä eteenpäin tutuilleen, mikä lisää entisestään saavutettavien ihmisten määrää.

Sukupuolentutkimuksen näkökulmaa ammennetaan erityisesti feministisestä mediatutkimuksesta. Suomalainen ”Sukupuolishow” on antanut tärkeää tietoa katseen, puheen ja näkemysten objektiivisuudesta suhteessa seksuaalisiin ja sukupuolittuneisiin aiheisiin ja asioihin ja myös sukupuolten välisistä sanomattomista tasa-arvoeroista, jotka ovat juurtuneet tiukasti kulttuuriin ja yhteiskuntaan.<sup>40</sup>

Myöskin kanadalaisen feministisen bloggaajan ja kirjoittajan Anita Sarkeesianin videopeleistä ja erityisesti niiden naiskuvastosta tekevät huomiot ovat merkittävänä pohjana kyselyn vastauksien läpikäymisessä. Tutkimussarjassaan ”Tropes vs Women in Video Games”, jonka ensimmäiset osat julkaistiin vuonna 2013 ja viimeiset vuonna 2016, hän analysoi videopelien antamaa kuvaa naisista ja kuinka se on rakentunut. Tämän tutkimuksen kannalta merkittäväksi nousevat ainakin hänen käyttämänsä nimikkeet, jotka kuvaavat erilaisia naishahmojen arkkityyppejä, aina pelastettavista ja avuttomista prinsessoista pelkkiin palkintoina toimiviin naisiin. Sarkeesian perustelee nimityksiä ja käyttämiään valintojaan feministisen tutkimuksen termein. Eli kuinka videopelit mahdollistavat objektiivisen naiskehon katsomisen ja kuinka naisia ja heidän mahdollisuuksiaan yleensäkin vähätellään peleissä.<sup>41</sup> Hänen käyttämänsä perustelut ovat tärkeitä, joskin hiukan yksipuolisia, mutta kuitenkin tämänkin tutkimuksen pohjana merkittäviä. Vuosien saatossa Sarkeesian onkin saanut videoidensa ja juttujensa kautta laajasti negatiivista julkisuutta erityisesti miespuolisilta pelaajilta.

Näiltä kolmea tutkimusmetodia hyödyntämällä on tarkoitus selvittää millaisena suomalaiset pelaajat näkivät ja kokivat naisten kuvien muutoksen videopeleissä ja heidän kasvaneen toiminnallisuutensa.

<sup>40</sup> Mäkelä, Puustinen, Ruoho, 2006, s. 84-124.

<sup>41</sup> Sarkeesian, 2013 – 2018.

## 2. Peliteollisuus, pelit ja pelaaminen Suomessa 1980- ja 1990-luvuilla

### 2.1. Peliteollisuus

Suomalaista peliteollisuutta on ollut olemassa jo varsin pitkään, hieman yli 30 vuotta. Kotimaisia pelintekijöitä ja myöhemmin peliyrittäjiä alkoi esiintyä enenevässä määrin 1980-luvun alkupuolella. Tässä vaiheessa peliteollisuutemme ei kuitenkaan ollut kovinkaan isoa bisnestä, vaan enemmänkin yksittäisten harrastelijoiden sekä innovatiivisten osaajien pelikenttä. Mitä erikoisempia ideoita ei pelätty kokeilla. Tuolloin pelin tekemistä pystyi kokeilemaan miltei kuka tahansa, kunhyan kärsivällisyys riitti. Tällöin jopa yksittäisellä pelintekijällä oli yhtäläinen mahdollisuus onnistua, kuin isolla pelistudiolla.<sup>42</sup>

Ensimmäiset levitykseen päässeet kotimaiset tuotokset ilmestyivät 1980-luvun alussa. Tämä tapahtui erilaisten lehtien välityksellä. Esimerkiksi Mikrobitissä oli mahdollista saada julkaistuksi omaa koodiaan. Nämä koodilistaukset kopioitiin lehden sivulta omalle koneelle merkki merkiltä ja toivottiin, ettei mukaan päätnyt ylimääräisiä kirjaimia tai kirjoitusvirheitä. Pelejä välitettiin ilmeisesti myös radiossa. Nämä koodilistat kopioitiin soitettavasta ohjelmasta kasetille ja sitten toivottiin, että nauhoite latautuisi koneen kasettiasemalla.<sup>43</sup> Näissä lehdissä ja radiossa julkaistuissa peleissä voidaan nähdä kiteytyneen tuolle ajalle tyypillinen tekemisen ja kokeilemisen henki. Valmiiden ohjelmakirjastojen ja pelimoottoreiden sijaan, joita tänä päivänä yleisesti etenkin pienemmät yritykset käyttävät työnsä helpottamiseksi ja nopeuttamiseksi, piti koko ohjelma kirjoittaa alusta asti itse.<sup>44</sup>

Yleisemmin suomalaisen kaupallisen pelinkehittämisen alkuna pidetään vuotta 1986, jolloin ilmestyi muun muassa kotimaisen Purebyten kehittämä ”Uuno Turhapuro muuttaa maalle”. Pelin julkaisijana toimi Amersoft, joka oli Amer-Tupakan alaisuudessa toiminut peleihin ja mediaan liittyvä yritys. Peli oli ajan tapaan kuvattu sivulta ja siinä ohjattiin Uunoa erilaisten jatkuvasti vaikeampien tasojen läpi.

---

<sup>42</sup> Kuorikoski, 2014, s.12-19.

<sup>43</sup> Ibid.

<sup>44</sup> Ibid.

Kuitenkin samainen Amersoft oli julkaissut pelejä jo pari vuotta aikaisemmin vuonna 1984. Esimerkiksi Simo Ojasen ohjelmoima seikkailupeli ”Raharuhtinas” on mitä luultavimmin ensimmäinen kauppojen hyllyille asti päätynyt suomalainen peli Commodore 64:lle<sup>45</sup>.<sup>46</sup>

Vaikka 1980-luvulla pelejä oli mahdollista ohjelmoida oman kodin nurkasta, eivät kaikki kokeilut silti päättyneet suuremman yleisön nähtäville. Vielä harvemmat saivat niin suurta suosiota, että voitiin puhua eräänlaisesta maailmanvalloituksesta. Tällaisia globaaleja onnistujia kuitenkin oli jo tuolloin Suomessa. Kansainvälisten julkaisijoiden talleihin päätyivät Jukka Tapanimäki sekä Stavros Fasoulas.

Fasoulas ohjelmoi 1980-luvun aikana viisi erittäin hyvää ja merkittävää peliä, jotka kaikki saivat osansa huomiosta ulkomaita myöten. Pelit ovat ”The Odyssey”, ”Joe The Whizz Kid”, ”Sanxion”, ”Delta” sekä ”Quedex”. ”The Odysseyn” hän teki jo vuonna 1984 ja päätti antaa sen ilmaisjakeluna. Kyseinen antiikin Kreikkaan sijoittuva peli sisälsi komeat grafiikat sekä ilmeisen hyvän kuuloisen musiikkiraidan. Hänen seuraava tuotoksensa ”Joe The Whizz Kid” julkaistiin vuonna 1985 halpajulkaisuna, mutta se toimi osoituksena hänen ohjelmointitaidoistaan. Tämän pelin ansiosta brittiläinen Thalamus palkkasi Fasoulaksen ja lupasi julkaista hänen tuottamiaan pelejä. Seuraavat kolme julkaisua olivatkin kaikki menestyksiä niin Suomessa kuin ulkomailla. Hänen peliensä myyntimääristä ei ole tarkkaa tietoa, mutta Fasoulaksen taidoista ja pelien hienoudesta kertoo se, että niitä pelattiin vuosia ja niiden omalaatuisuus sekä teknologinen osaaminen jäivät pelaajien ja kilpailevien pelintekijöiden mieleen. Hyvä esimerkki hänen kyvystään ensiluokkaisena ohjelmoijana kertoo se, kuinka muiden käyttäessä pelien surureunoja vain erilaisina taustaväreinä, ohjelmoi Fasoulas peleissään olleet ”power-up” ikonit asettumaan niihin, sen sijaan että ne olisivat haitanneet pelikokemusta peittämällä osan peliruudusta. 1980-luvulla tämän tasoinen osaaminen oli erittäin harvinaista. Surureunat olivat 1980-luvulla yleinen ilmiö videopeleissä. Pelit eivät vieneet näytöltä tai ruudulta koko tilaa, joten reunoille jäi usein mustat palkit. Stavros osasi ohjelmoida peleissä käytetyt pelihahmolle erikoiskykyjä antavat ikonit niin, että ne näkyivät näiden surureunojen päällä, sen sijaan että olisivat olleet pelikuvan päällä. Stavrosin arvostus tuon ajan pelintekijöiden sekä harrastajien keskuudessa näkyy myös siinä, että ”Doom”-sarjan luoneen John Romeron pelissä ”Daikatana” on eräs loppuvastustaja nimetty Stavrosiksi.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Commodore 64 oli 1980-luvulla, etenkin Suomessa, yksi myydyimpiä kotimikroja. Konetta myytiin useassa tavallisemmassa liikkeessä, teknologiaan erikoistuneiden liikkeiden sijaan ja sitä oli helppo valmistaa useita kappaleita keralla ja nopeasti.

<sup>46</sup> Kuorikoski, 2014, s. 12-19.

<sup>47</sup> Ibid.



Jukka Tapanimäki taas aloitti pelien ohjelmointiuransa vasta pelattuaan Fasoulasin Sanxionia. Tämän taidoista vaikuttuneena hän päätti itsekin kokeilla pelien tekemistä ja opetteli ohjelmoinnin alkeet parissa kuukaudessa. Alun perin hänestä piti tulla mainosgraafikko. Vuonna 1986 Tapanimäki sai valmiiksi ensimmäisen pelinsä ”Aikaetsivän”. Pelin tekemiseen kului puoli vuotta ja hän sai sen valmistuessa palkkiokseen 400 markkaa, kun julkaisija Triosoftware varasi pelin julkaisu-oikeudet. Peli ei kuitenkaan koskaan nähnyt varsinaista päivänvaloa. Maailmanmarkkinoille Tapanimäki kuitenkin tähtäsi ja hän päätti yrittää uudestaan. Tällä kertaa hän ohjelmoi demo-version pelistä nimeltä ”Octapolis”. Kun demo oli valmis, hän pakkasi sen kirjekuoreen ja lähetti monille julkaisijoille. Kiinnostusta peliä kohtaan oli, mutta kolme julkaisijaa tarjosi hänelle suoraan julkaisusopimusta kolmesta valmiista pelistä. Tapanimäki solmi sopimuksen English Softwaren<sup>48</sup> kanssa, yritys kuitenkin ajautui konkurssiin muutamaa kuukautta myöhemmin. Tapanimäen pelastus oli kuitenkin Andrew Hewsonin omistama Hewson<sup>49</sup>-niminen yritys. Yritys halusi saada julkaisu-oikeudet kolmeen peliin, eli samanlaisen sopimuksen kuin mitä Tapanimäki oli sopinut aiemmin English Softwaren kanssa. Tapanimäen taival ohjelmoijana peliteollisuudessa oli täynnä vastoinkäymisiä. Jokaisen hänen pelinsä kohdalla vastaan tuli kaikenlaisia ongelmia. Ensimmäisen Hewsonin julkaiseman pelin ”Netherworldin” kohdalla kansitaide oli iso ongelma. Seuraavana ilmestynyttä Zamzaraa Tapanimäki joutui julkaisijan vaatimuksesta ohjelmoimaan uusiksi ja hänen viimeisen pelinsä ”Moonfallin” kohtaloksi koitui se, että julkaisija päätti julkaista pelin vasta vuosia sen valmistumisen jälkeen. Kaikki Tapanimäen pelit kuitenkin keräsivät paljon kehuja ja kiitosta.<sup>50</sup>

1990-luvulle tultaessa peliteollisuuden tilanne niin maailmalla kuin Suomessakin alkoi muuttua. Pelejä alettiin tehdä enemmän yhdessä ja yritysmäisesti, mikä johti siihen, että Fasoulaksen ja Tapanimäen kaltaiset yksinään työskentelevät nerot jäivät kilpailussa muiden jalkoihin. Vaikka pelinkehitys alkoikin muuttua ammattimaisemmaksi, kun ensimmäiset oikeat pelistudiot avasivat ovensa, tippuivat julkaistujen pelien määrät radikaalisti. Syynä tähän muutoksen voidaan pitää sitä, että pelien tekeminen ei enää onnistunut yksin. 1980-luvun lopulla ilmestyneet uudet koneet Amiga ja PC olivat laitteina paljon monimutkaisempia, kuin aiemmin käytetty Commodore 64. 1980-luvulla Commodore 64 myyntiluvut suhteutettuna maan asukaslukuun, olivat Suomessa suuremmat kuin missään muualla. Se tuli myyntiin vuonna 1982 ja ensimmäisessä toimituserässä oli kuusisataa konetta, jotka myytiin erittäin nopeasti.<sup>51</sup> Kaikkiaan Commodore 64:ää on Suomessa myyty arvioiden

---

<sup>48</sup> Yritys oli yhden hengen pyörittämä pieni pelijulkaisija. Vuoden 1989 Pelit-vuosikirjassa Tapanimäki muistelee, että omistaja saattoi käyttää perinteistä, ota rahat ja juokse -taktiikkaa.

<sup>49</sup> Yritys julkaisi monia pelejä 1980-luvulla. Se perustettiin 1980-luvun alussa. 1990-luvun alussa Hewsonista tuli 21st Century Entertainment, kun se meni vararikkoon.

<sup>50</sup> Kuorikoski, 2014, s. 12-19.

<sup>51</sup> Ibid.

mukaan noin 200 000 kappaletta. Määrä on erittäin suuri, kun suhteutetaan siihen miten vähäistä, tietokoneharrastus oli vielä pitkään 1990-luvulla Suomessa.<sup>52</sup> 1990-luvun laman jälkeen Commodoren valta-asema alkoi olla selvästi ohitse. PC-koneiden hinnat olivat laskeneet rajusti ja niiden sisältämien osien eli komponenttien tekeminen ei ollut vaikeaa. Monia kilpailevia osien valmistajia saapui markkinoille.<sup>53</sup> Uuden tietokoneen halutessaan, oli kaupasta ostettava kokonaan uusi laite. PC:n tulon jälkeen riitti, kun vaihtoi jonkin yksittäisen osan hieman uudempaan. Commodore kärsi siitä, että laite oli yksi paketti, joka ei muutu miksiäkään, jos ei osta kokonaan uutta konetta. PC:n selvänä etuna oli sen päivitettävyyden. Uusi osa antoi laitteistolle lisää aikaa ja konetta pystyi uusimaan osa kerrallaan.<sup>54</sup> Samaan aikaan pelien tekeminen alkoi vaatia enemmän henkilökuntaa. Esimerkiksi PC:n myötä markkinoille saapuivat optiset levyt 1990-luvun puoliväliin mennessä. Peleihin oli nyt mahdollista, levyjen isomman tallennuskapasiteetin myötä, lisätä digitaalista musiikkia, välivideoita ja jopa näyteltyä dialogia. Levyjen huikea satojen megatavujen tila oli jotain uskomatonta verrattuna aiemmin käytettyihin alle kahden megatavun disketteihin.<sup>55</sup>

Suomalaista peliteollisuutta 1990-luvulla auttoi myös Shareware. Se tarkoittaa pelin myyntiä, jossa osa pelistä annettiin pelaajalle ensin ilmaiseksi ja sen jälkeen, jos pelaaja kiinnostui oli hänen mahdollista saada maksua vastaan loput pelin kentät. Vaikka monet julkaisijat yritykset luopuivatkin pelien julkaisemisesta, saivat pelifirmat sekä yksityiset yrittäjät työnsä hedelmiä maailmalle julkaisemalla ne itse. Shareware on lähtöisin 1980-luvun Yhdysvalloista. Apogee softwarea<sup>56</sup> johtanut Scott Miller sai uudenlaisen idean, jolla myydä pelejä. Videopelin ensimmäinen osio annettiin ilmaiseksi, mutta pelaajan piti maksaa lopusta pelistä. Vaikka monien unelmana olikin, että pelejä olisi mahdollista jakaa digitaalisesti verkossa, ei sen aikainen teknologia vielä mahdollistanut kunnolla tällaista toimintaa. Pelejä saatettiin jakaa BBS-purkeissa<sup>57</sup>, mutta Suomessa se ei ollut kovinkaan yleistä. Täällä jakelu hoidettiin usein niin, että Shareware tiedoston readme-osiossa olivat pelintekijän tai tekijöiden yhteystiedot. Pelaaja, joka halusi koko pelin itselleen saattoi näin lähettää rahaa kirjekuoreen pelintekijälle, joka sitten lähetti postissa takaisin pelin kokoversion.<sup>58</sup>

1980-luvun lopulta lähtien tietotekniikan viihteellinen käyttö, sen lisääntyneen helppokäyttöisyyden myötä, kasvoi. 1990-luvun tietokoneharrastukseen vaikuttivat tuolloin vielä moninaiset tietotekniset

---

<sup>52</sup> Kuorikoski, 2017, s. 36.

<sup>53</sup> Kuorikoski, 2014, s. 35-45.

<sup>54</sup> Kuorikoski, 2017, s. 186-187.

<sup>55</sup> Ibid.

<sup>56</sup> Amerikkalainen peleihin ja teknologiaan erikoistunut yritys.

<sup>57</sup> BBS-purkit eivät olleet varsinaisia sivustoja, kuten tänä päivänä. Yhteys hoidettiin merkkipohjaisen pääteyhteyden avulla. Näytölle tuli näkyviin lista komennoista, joiden avulla oli mahdollista siirtyä järjestelmän sisällä eri alueille.

Palvelinkone sijaitsi usein ylläpitäjän, eli systeemioperaattorin kotona.

<sup>58</sup> Kuorikoski, 2014, s. 35-45.

asiat. Pelkkä pelien asentaminen ja toimivaksi saaminen vaativat usein ohjelmakohtaisten käynnistysasetusten määrittämistä. Tuolloin tapahtunut nopea teknologinen kehitys, kuitenkin johti tietokoneharrastajat pakonomaisesti seuraamaan tarkoin alan muutoksia ja sijoittamaan rahaa uusimpaan teknologiaan.<sup>59</sup> Nopeasti lisääntyneen helppokäyttöisyyden myötä tietotekniikka arkipäiväistyi 1990-luvun Suomessa. Pelit muuttuivat näin helpommin lähestyttäviksi, koska kynnys kokeilla pelaamista madaltui. Pelaamisen normalisoitumiseen vaikutti mitä luultavimmin myös se, että 1970- ja 1980-luvuilla lapsana ja nuorena tietokonepelejä pelanneet henkilöt kokivat pelaamisen täysin normaalina.<sup>60</sup>

Tietokonepelaaminen oli 1990-luvun alussa jo pitkälti nuorisokulttuuria koskettava ilmiö, mutta se marginalisoitiin käsittämään ainoastaan tietokoneriippuvaisten sekä omissa oloissaan viihtyvien nörttien toimintana. Erityisesti medialla oli tähän hyvin suuri vaikutus. Erilaisissa uutismedioissa, kuten iltapäivälehdistä, tietokonepelaaminen yhdistettiin mielikuvana pelkästään huonoihin asioihin. Erityisesti sitä verrattiin erilaisiin addiktioihin ja sitä käytettiin perusteluna lasten ja nuorten lukutaidon, kansalaisten mielenterveyden sekä yleisesti sosiaalisen elämän sekä nuorten fyysisen kunnon heikkenemiselle.<sup>61</sup> Ongelma ei koskenut pelkästään Suomea. englantilaisen Graeme Kirkpatrickin mukaan vastaavanlasita 1980-luvun ja 1990-luvun alun englantilaisesta pelikulttuurista kirjoiteltiin enimmäkseen negatiiviseen sävyyn. Syynä tähän oli, että pelaamisen asema osana kulttuuria 1990-luvun alkupuoliskolla ei voida katsoa olleen vielä kovin vakiintunutta.<sup>62</sup>

Pelaaminen ja pelikulttuuri alkoivat siis muuttua hyväksyttävämmäksi ja helpommaksi saavuttaa koneiden helppokäyttöisyyden myötä. Yleisessä keskustelussa pelaamisesta kuitenkin nähtiin vielä usein 1990-luvun alussa vain sen haitalliset puolet.

## 2.2. ”Demoskene” ja Remedy

Kun puhutaan kotimaisesta peliteollisuudesta, sen kehityksestä sekä yleisesti pelaamisesta maassamme 1980- ja 1990-luvuilla, ei saa unohtaa niin kutsuttua ”Demoskeneä”. Tietokoneharrastajat kokoontuivat yhteen tekemään ohjelmia, joiden tarkoituksena oli saada tietokoneista kaikki mahdollinen teho käyttöön. Koko ”Demoskenessä” on kyseessä tietokoneharrastajien alakulttuuri. Siinä pääideana oli tehdä audiovisuaalisesti erittäin hienoja

---

<sup>59</sup> Nordling, 2016, s. 59.

<sup>60</sup> Ibid.

<sup>61</sup> Nordling, 2016, s.60.

<sup>62</sup> Kirkpatrick, 2015, s. 74.

ohjelmia. Nämä ohjelmat eli demot kokeilevat erityisesti tietokoneen toimintakykyä sekä sen kapasiteettia suhteessa näihin graafisiin esityksiin.<sup>63</sup> Demoskenelle ei ole selkeää suomenkielistä vastinetta ja pelitutkimuksen piirissäkin tästä nimenomaisesta asiasta puhutaan tällä nimityksellä. Demoja tehdään vielä tänä päivänä ja paras pohjoismainen esimerkki demokulttuurista tänä päivänä on kotimainen Assembly-tapahtuma. Tapahtuma järjestetään kaksi kertaa vuodessa. Talvella keskitytään enemmän pelaamiseen, kun kesällä järjestettävässä tapahtumassa annetaan enemmän tilaa ohjelmoinnille.<sup>64</sup>

Demokulttuurin juuret sijaitsevat tietokoneharrastajien halussa testata kykyjään, ohjelmoimalla aina vain parempaa ja haastavampaa koodia kuin muut. Kuitenkin piratismi oli myös osallisena tämän alakulttuurin syntyisessä. Piratismilla tarkoitetaan tässä tapauksessa pelien ja tiedostojen luvaton lataamista sekä kopiointia. Tekemällä epävirallisia kopioita ohjelmistoista kavereilleen pelaajat varastivat eli piratisoivat virallisesti julkaistun tuotteen. Näin ollen alkuperäiset tekijät eivät saaneet tuloja, vaikka pelit olivatkin mesnestyksiä. 1900-luvun kahden viimeisen vuosikymmenen taitteessa alkoi osa pelaajista haluta pelinsä ilmaiseksi. Nämä yksilöt alkoivat murtaa pelien kopiosuojauksia. Samalla myös eräänlainen kilpailuvietti heräsi näiden murtajien eli ”kräkkääjien” keskuudessa. Haluttiin selvittää kuka murtaa pelin kopiosuojauksen parhaiten. Tämän myötä syntyi ryhmiä, jotka lisäsivät oman merkkinsä peleihin. Tämä merkki näkyi pelin alussa introna, josta selvisi kuka tai ketkä suojauksen olivat murtaneet. Näin ryhmien tai yksittäisten henkilöiden oli mahdollista saada tunnustusta työlleen. Lopulta piraatit sekä demoilijat erkanivat. 1990-luvun alun aikoihin näiden kräkki-introjen kohdalla alkoi syntyä kilpailua niiden näyttävyyden suhteen. Tämä synnytti demoskenen eli tietokoneen tehojen äärirajojen kokeilun ja omien taitojen esittelyn.<sup>65</sup>

Verrattuna moniin muihin maihin suomalainen pelintekemisen historia on erilainen. Voidaan sanoa, että Suomessa peliteollisuuden synnyn sekä demoskenen taustalla vaikuttivat kulttuurihistorialliset seikat. Tuohon aikaan, ja hiukan vielä tänäkin päivänä, pohjoismaiset vanhemmat eivät pitäneet hyvänä pelkkää pelaamiseen keskittyvää konetta. Siksi perheisiin ostettiin konsolien sijaan kotitietokoneita. Niillä oli kuitenkin mahdollista tehdä muutakin kuin pelkästään pelata.<sup>66</sup> Miten demoskene sitten vaikutti oikeastaan Suomen peliteollisuuteen? Tämä vaikutus näkyy eräänlaisena kunnianhimon sekä ryhmäytymisen leikkauspisteenä. Demojen tekeminen on vaikeaa. Ne ovat taidonnäytteitä, joilla pyritään näyttämään omaa osaamista ja paremmuutta verrattuna muihin. Pelinkehittämisessä on lopulta kyse samasta asiasta. Jokaisessa uudessa tuotoksessa pitää olla

---

<sup>63</sup> Kuorikoski, 2014, s.35-45.

<sup>64</sup> Ibid.

<sup>65</sup> Ibid.

<sup>66</sup> Ibid.

enemmän kaikkea, kuten kuvaa ja ääntä sekä tehoa, verrattuna aikaisempiin. Tarkoituksena on saada aikaan niin hyvää ja upeaa jälkeä, niin pienillä resursseilla kuin vain on mahdollista. Demoja tekemällä kotimaiset ohjelmoijat oppivat tuohon aikaan myös ryhmätyötä ja projektinhallintaa. Molemmat ovat erittäin tärkeitä asioita pelien tekemisen ja pelistudion toimimisen kannalta.

Tärkeä virstanpylväs ovat myös nykyisin kahdesti vuodessa järjestettävät Assembly-tapahtumat. Ensimmäiset Assemblyt järjestettiin vuonna 1992 Kasavuoren koulukeskuksessa Kauniaisissa. Tapahtumaan saapui liki 700 ihmistä. Pääasiallisesti paikalla olivat olivat nuoria miehiä ja poikia.<sup>67</sup> Tavoitteena oli saada demoryhmät yhteen ja kilpailemaan sekä tapaamaan toisiaan.<sup>68</sup> Kuitenkin jos verrataan muihin tyypillisiin tuon ajan demotapahtumiin, jotka olivat verrattain pieniä, saapui Assemblylle paljon ihmisiä. Tapahtuma kokosi yhteen kaikki pienemmät tapahtumat, joita järjestettiin silloin Pohjoismaissa.<sup>69</sup> Kasvaneen laajemman kiinnostuksen, sekä demojen tekemisen suuren suosion ansiosta tapahtuman kävijämäärä kasvoi 700:sta aina 4500:een vuosien 1992 ja 1995 välillä. Tapahtuma myös herätti sponsoreiden mielenkiinnon heti ensimmäisenä järjestysvuotenaan. Sponsorit koostuivat enimmäkseen tietokoneiden osien ja komponenttien tuottajista, joista jotkut jopa antoivat ilmaisia tuotteita demojen tekijöille. Nämä ilmaiset tuotteet olivat usein äänikortteja tai muita osia. Mitä luultavimmin sponsorit jakoivat tuotteitaan ilmaiseksi messuilla, koska näin he saivat huomiota ja mainosta. Yhtäkkinen ohjelmoijista, graafikoista, artisteista sekä äänisuunnittelijoista koostuvan yhteisön ilmaantuminen houkutteli tapahtumaan myös pelifirmojen agentteja katsastamaan ihmisten kykyjä ja osaamista. Yritykset jopa Yhdysvaltoja myöten alkoivat nähdä tapahtuman mahdollisena paikkana palkata osaavaa työvoimaa.<sup>70</sup> Tuohon aikaan monille paikalle tulleille tapahtuman pääidea ei kuitenkaan ollut päästä töihin pelifirmaan. Sen sijaan tapahtumassa alkaneet useat urat pelialalla olivat vain sivutuote rakkaan harrastuksen kautta. Tuolloin ei vielä ollut Suomessa tarjolla minkäänlaista pelikoulutusta, joten demontekijöiden taidot olivat lähimpänä sitä, mitä pelifirmat hakivat työntekijöiltään. Tapahtumaan saavuttiin ennemmin viettämään hyvää aikaa kavereiden kanssa ja pelaamaan pelejä sekä tekemään demoja nopealla verkkoyhteydellä.<sup>71</sup>

Kotimaisten demotiimien osaaminen 1990-luvulla oli maailman kärkiluokkaa. Interaktiivisuuden lisääminen demoihin oli looginen seuraava askel. Matka demoista peleihin on varsin lyhyt, kun osattiin jo tehdä laadukasta ohjelmointitekstiä ja näyttävää jälkeä. 1990-luvun aikana syntyneet ensimmäiset suomalaiset pelitalot ovat demoskenessä aktiivisesti mukana olleiden henkilöiden alulle

---

<sup>67</sup> Kuorikoski, 2014, s. 35-45.

<sup>68</sup> Ibid.

<sup>69</sup> Sotamaa, Tyni, 2014, s. 109-119.

<sup>70</sup> Ibid.

<sup>71</sup> Ibid.

panemia.<sup>72</sup> Yksi näistä studioista on vuonna 1995 perustettu Remedy. Se sai alkunsa Espoossa, demosekenessä mukana olleen Samuli Syvähuokon vanhempien kellarissa. Kun demosekene ja pelaaminen olivat Syvähuokolle vasta harrastus, saivat hänen vanhempansa tottua siihen, että kellari oli täynnä ”hikisiä nörttejä”. Hänen vanhempansa eivät tajunneet, että jossain vaiheessa porukka oli muuttunut pelien kuluttajista niiden tekijöiksi. Syvähuokolla ja hänen kavereillaan oli kellarissa yritys, mutta vanhemmille porukka näyttäytyi edelleen vain nörtteinä, jotka pelasivat pelejä.<sup>73</sup> Tämä kuvastaa hyvin, millaista pelien tekeminen 1980- ja 1990-luvuilla oli, kun kotimainen peliteollisuus oli vasta muotoutumassa.

Remedy on yhä pystyssä ja tekee erittäin näyttäviä ja hienoja pelejä konsoleille. Se on ainut kotimainen studio, joka pystyy tekemään ison luokan konsolipelejä ja kilpailemaan niillä ulkomaisten studioiden kanssa. Se sai alkunsa vuonna 1993 Future Crew nimisenä demoryhmänä, jossa Syvähuokokin oli mukana. Tuolloin ryhmä oli huipulla. Se voitti Assembly-tapahtuman PC-demojen kilpailun. Tämä jäi kuitenkin ryhmän viimeiseksi työksi. Monet olivat harrastuksen kaaren loppupäässä. He menivät joko muualle töihin, armeijaan tai opiskelemaan.<sup>74</sup> Syvähuokon roolina oli ohjelmoinnin sijaan toimia organisaattorina. Hän rekrytoi pelintekijöitä, vastasi aikaansaatuisten demojen levittämisestä sekä huolehti yrityksen yhteydenpidosta. Metelin pitäminen kannatti, kun pikkuhiljaa muutkin alkoivat kiinnostua suomalaisten demoista. Graafisesti näyttävät demot alkoivat pian poikia yhteydenottoja. Future Crewlta kyseltiin heidän taidokkaiden töidensä takia, haluaisivatko he tehdä pelejä.<sup>75</sup> Aluksi kuitenkin ryhmä kieltäytyi. Jopa vuonna 1991 perustetun amerikkalaisen videopeli ja ohjelmointiyritys Epic Gamesin toimitusjohtaja Mark Rein kävi tapaamassa heitä. Siinä vaiheessa Future Crew kuitenkin kieltäytyi, koska he näkivät demojen tekemisen mielenkiintoisempana ja haasteellisempana kuin videopelien tekemisen. Videopelien grafiikka oli tuohon aikaan paljon jäljessä demojen graafisesta näyttävyydestä.<sup>76</sup> Lopulta, kun osa entisen Future Crewn jäsenistä ja muutama muu demosekenessä mukana ollut aktiivi alkoivat miettiä, mitä tehdä seuraavaksi, he alkoivat todella pohtia pelintekemisen mahdollisuuksia. Maailmalla oli jo esimerkkejä demoryhmien pohjalta syntyneistä pelistudioista, kuten kotimaiset Bloodhouse ja Terramarque.<sup>77</sup> Ryhmä perusti peli-ideoiden myyntiä varten yhtiön, jonka nimeksi tuli Remedy.

---

<sup>72</sup> Kuorikoski, 2014, s. 35-45.

<sup>73</sup> Lappalainen, 2015, s. 25-27.

<sup>74</sup> Ibid.

<sup>75</sup> Kuorikoski, 2014, s. 35-45.

<sup>76</sup> Sotamaa, Tyni, 2014, s.109-119.

<sup>77</sup> Vuonna 1995 yhdistyivät Housemarque nimen alle.

Studion ensimmäinen peli ”Death Rally” sai alkunsa, kun kaksi koodaajaa tuli esittelemään Syvähuokolle teknistä innovaatiotaan siitä, miten kolmiulotteiset laatikot saisi liikkumaan ruudulla eteenpäin. Laatikot muutettiin autoiksi ja pelidemo postitettiin julkaisijoille ympäri maailmaa. Vastauksia tuli kaksi. Toinen näistä oli texasilainen Apogee, josta myöhemmin tuli 3D Realms. Apogeella työstettiin samalla ”Duke Nukemia”. Sen menestyksen myötä Apogeella oli pian paljon rahaa ja se päätti julkaista suomalaisen studion pelin. Peli menestyi 1990-luvun mittapuulla hyvin. Sitä myytiin noin 100 000 kappaletta. Nyt Remedyllä oli rahaa keskittyä isoon projektiinsa ”Max Payneen”. Pelistä piti alun perin tulla yksinkertainen ammuskelupeli, mutta tekijät innostuivat ja pian peli oli myös kaikkea muuta kuin pelkkä ammuskelupeli. Siihen sisällytettiin mukaan tiivistunnelmainen juoni, jossa päähahmo yrittää selvittää perheensä murhaajan. Pelin välianimaatiot olivat myös erikoisia, koska ne näytettiin sarjakuvatyylillä. Tapahtumat oli piirretty ja kuvattu sarjakuvan lailla lehden sivuksi. Vuonna 2001 studio vihdoinkin sai valmiiksi kaikkien odottaman ”Max Paynen”, josta tuli jättimenestys. Sitä myytiin miljoonia kappaleita. Menestyksen myötä yhdysvaltalainen Rockstar Games kiinnostui Remedyä ja tämän pelistä. Remedy myi isolla summalla pelin oikeudet Rockstarille. Tuohon aikaan kuitenkin, kummallista kyllä, Remedy säilyi itsenäisenä studiona, jota se yhä on. Tavallisesti pelien oikeuksien kanssa samaan aikaan ostettiin myös sen tehnyt studio. Nykyisin Remedy jatkaa yhä suurien tarinavetoisten pelien parissa, ja onkin ainoa suomalainen pelifirma, joka voi keskittyä isoihin ”Triple-A” tuotteisiin niin konsoleilla kuin PC:llä.

Vaikka Suomi onkin pieni valtio, on täällä paljon kulttuurista vientiä. Videopelien kohdalla suurin tekijä on Remedy, mutta samoin myös musiikin ja jopa elokuvien puolella on Suomessa osaajia, jotka pystyvät myymään tuotteitaan maailmalla. Musiikillisesti yksi Suomen suurimmista vientituotteista on metallimusiikki. Erityisesti 1980-luvulla Euroopassa suurempaan suosioon pääsyt Sarcophagus on suomalainen metalliyhtye ja se onkin toiminut innoittajana monille muille yhtyeille, kuten Zero Nine.<sup>78</sup> 2000-luvulla suurimpia metallimusiikkia maailmalle Suomesta vieviä artisteja ovat Nightwish sekä Sonata Arctica. Elokuvien osalta vienti on ollut saman tasoista kuin videopeleillä. Muutamat pääsevät ulkomaisen yleisön huomioon ja menestyvät kohtalaisesti. Suuria menestyjiä ei ole ollut. Vuonna 2019 julkaistulle Dome Karukosken ohjaamalle Tolkien -elokuvalle toivotaan hyvää menestystä.<sup>79</sup> Niinkin pienessä maassa kuin Suomi tapahtuu paljon erilaista kulttuurivientiä maailmalle.

---

<sup>78</sup> Gullstén, 2013, s. 29-32.

<sup>79</sup> Rissanen, Iltalehden arvio, 2019.

### 2.3. Pelit ja pelaaminen

1990-luvun puolivälissä Internet löi itsensä läpi, mikä vauhditti myös kotitietokoneiden myyntiä Suomessa. Nyt PC:llä pystyi tavallisten toimistotöiden tekemisen lisäksi pelaamaan ja surffaamaan Internetissä. Pelaamisen yleistymisen jatkui läpi koko 1990-luvun. Merkkipaaluna sille voidaan pitää myös Sonyn PlayStationin ilmestymistä. Tätä markkinoitiin peliharrastajien sijaan tavallisille ihmisille. Näin pelaamisesta alkoi tulla sosiaalisesti hyväksyttävämpää.<sup>80</sup>

Suomessa tietokoneharrastus ja pelaaminen alkoivat kunnolla 1980-luvulla, kun ensimmäiset massatuotetut koneet saapuivat kotimaisille kuluttajamarkkinoille. Erityisesti vuonna 1983 julkaistu Commodore 64 ja vuonna 1982 ilmestynyt Sinclair Spectrum sekä 1980-luvun lopulla ilmestynyt Amiga olivat hyvin suosittuja.<sup>81</sup> Commodore 64, jota myös ”Nepuliksi”, ”Kuusnepaksi” tai ”Kuuslankuksi” kutsuttiin oli koko vuosikymmenen ajan erittäin suosittu. Asukaslukuun verrattuna ”Kuusnelosta” myytiin Suomessa enemmän, kuin missään muualla maailmassa. Kun Tämä legendaarinen kotimikro tuli myyntiin, se vietiin heti toimittajan käsistä. Ensimmäisessä toimituserässä oli kuusisataa konetta, jotka katosivat silmänräpäyksessä harrastajien haaveihin. Koneita esittelevissä mainoksissa sitä kutsuttiin jopa ”Tasavallan tietokoneeksi”, koska sitä myytiin erittäin paljon.<sup>82</sup>

Kotimainen videopelikulttuuri 1980-luvulla oli lähes pelkästään tietokonepelien aikaa. Konsolit sekä sen aikaiset kannettavat pelikoneet eivät saaneet aikaiseksi sopivaa markkinarakoa ennen silloisen peliteollisuuden romahdusta vuonna 1983. Peliteollisuus oli tuossa vaiheessa tullut pisteeseen, jossa sen piti alkaa luoda uudelleen nahkaansa. Vanhanaikaiset konsolit ja koneet, joilla pystyi pelaamaan vain tiettyä peliä, tai hyvässä lykyssä pariakin, olivat tulleet tiensä päähän. Tämän maailmanlaajuisen peliteollisuuden muutoksen takia kotimaisissa kaupoissa oli oikeastaan tarjolla vain tietokoneita. Etenkin tämä näkyi alaan ja harrastukseen liittyvissä lehdissä ja artikkeleissa, joissa oli alkanut esiintyä videopelejä, mutta pian ne katosivat, kun jutuissa alettiin keskittyä enemmän tietokoneisiin ja niiden ominaisuuksiin. Ilmeisesti vain muutama artikkeli, koskien Nintendon nousua markkinoilla, julkaistiin kotimaisissa harrastelehdissä. Vasta 1990-luvun aikana konsolit kunnolla löivät itsensä läpi Suomessa.<sup>83</sup>

---

<sup>80</sup> Kuorikoski, 2014, s. 35-45.

<sup>81</sup> Saarikoski, Suominen, 2009, s. 20-33.

<sup>82</sup> Kuorikoski, 2014, s. 35-45.

<sup>83</sup> Saarikoski, Suominen, 2009, s. 20-33.



Kotimaiseen pelihistoriaan kuuluu myös olennaisesti vuonna 1983 perustettu Toptronics. Sen perusti silloin vielä lukiossa opiskellut Petri Lehmuskoski. Hän oli vuosina 1981 – 1982 Yhdysvalloissa vaihto-oppilaana. Siellä hän pääsi tutustumaan videopelien ja halusi takaisin Suomeen palattuaan jatkaa pelaamista. Lehmuskoski ei osannut itse koodata pelejä, joten hän päätti myydä niitä. Vuonna 1982 kotimaisilla pelimarkkinoilla tapahtui käänne, kun tietokone Sinclair ZX Spectrum julkaistiin. Koulussa, jota Lehmuskoski kävi, oli muutamia muitakin, jotka olivat koneesta kiinnostuneita ja he tilasivat laitteet yhdessä. Erään Lehmuskosken kaverin isä oli merimies ja hän toi matkoiltaan mukanaan yhden pelin. Lehmuskoski vaikutti heti. Hän lähetti kirjeitä valmistajille ja kertoi haluavansa ostaa pelejä. Ensin hän myi niitä kavereilleen, sitten jälleenmyyjille ja lopulta hänen alueenaan oli koko Suomi.<sup>84</sup>

Vaikka piratismista olikin hyötyä etenkin kotimaisen demoskenen synnyssä on sillä ollut myös muita merkityksiä. Aluillaan olleet peliteollisuus sekä pelibisnes saivat kiusakseen piraatit ja piratismi. Pelien kopiointi ja jakelu tuli etenkin erityisen helpoksi, kun uusia komponentteja ja laitteistoja esiteltiin. Etenkin levyaseman julkaisu vaikutti tähän suuresti. Vaikka pelien kopiointi ja jakelu ei 1980-luvulla ollut kiellettyä, alkoivat pelien tekijät ja markkinoijat kampanjoida piratismia vastaan. Erityisesti Toptronics oli yksi tärkeimpiä nimiä laittoman jakelun vastustamisessa. Lehmuskoskelle jopa ilmoitettiin, ettei hänen kannattanut tulla Assemblyille 1990-luvulla, koska osallistujat puhuivat hänestä erittäin huonoon sävyyn.<sup>85</sup> Hyvä esimerkki piratismista ja sen vaikutuksista on vuonna 1984 Yhdysvalloissa julkaistu ”Boulder Dash” niminen peli. Pelistä tuli Suomessa erittäin suosittu ja sen piraattiversioita jaettiin laajalti. Vuonna 1985, kun pelin kaupallinen jakelu ja myynti aloitettiin Suomessa, ei peli kuitenkaan myynyt hyvin, koska se oli jo harrastajien kokoelmassa piraattiversiona. Piratismi uskotaan myös johtaneen siihen, että 1990-luvun alussa pelitalot alkoivat keskittyä enemmän konsoleihin, kuin tietokoneisiin, koska niille valmistettuja pelejä oli vaikeampaa kopioida.<sup>86</sup>

1990-luvulla alkoi pikkuhiljaa tulla pieniä muutoksia pelaamiseen, kun konsolit alkoivat yleistyä ja PC vei voiton muista kotitietokoneista. Esimerkiksi PC:n ansiosta pelien koko kasvoi alle kahdesta megatavusta aina useisiin satoihin megatavuihin. Tämä oli mahdollista 1990-luvun puolivälissä markkinoille saapuneen optisen levyn ansiosta. Laajentuneen tallennuskapasiteetin myötä videopelien oli nyt mahdollista lisätä enemmän musiikkia, parempia välivideoita ja jopa näyteltyä dialogia. Commodore alkoi hiljalleen hävitä suomalaisista kotitalouksista 1990-luvun alussa. Amiga,

---

<sup>84</sup> Kuorikoski, 2014, s. 35-45.

<sup>85</sup> Saarikoski, Suominen, 2009, s. 20-33.

<sup>86</sup> Ibid.

joka saapui Suomen markkinoille 1980-luvun lopulla syrjäytti Commodoren hyvän myyntinsä ansiosta. Se myi Suomessa hyvin, noin 200 000 kappaleen verran, kun maailmanlaajuisesti sen myynti oli kuuden miljoonan kappaleen luokkaa. 1990-luvun aikana PC ja sen komponentit olivat muuttuneet aiempaa halvemmaksi ja, koska IBM<sup>87</sup> ei hoitanut tekijänoikeusasioitaan kunnolla, yhteensopivia klooneja virtasi jatkuvasti markkinoille.. Näiden kasvaessa osien sekä koneiden hinnat putosivat mikä johti siihen, että muut valmistajat kuten Amiga ja Atari eivät pystyneet kilpailemaan PC:n kanssa.<sup>88</sup> Amigan tuhosi lopulta piratismi. Sen pelejä ja ohjelmia jaeltiin ilmaiseksi niin paljon, että yrityksellä ei ollut muuta vaihtoehtoa kuin panna lappu luukulle.

Itsessään pelkkä pelaaminen popularisoitui 1990-luvulla. Esimerkiksi peliharrastajien sijaan uutta Sonyn PlayStation konsolia markkinoitiinkin tavallisille kuluttajille. Konsolin tuleminen vaikutti myös pelien grafiikkaan. 1980- ja 1990-luvun alkupuolen käsin piirretty kaksiulotteinen grafiikka jäi selkeästi kehittyneemmän polygoneista koostuvan kolmiulotteisen esitystavan varjoon.<sup>89</sup>

Seuraavassa luvussa käsittelen tutkimukseeni valitsemiani pelejä ja niiden naishahmoja. Kaikki pelit ovat menestyneet maailmalla erittäin hyvin ja niiden pitäisi olla tunnettuja myös Suomessa. Pelien julkaisualustat vaihtelevat pelihallien arcade-laitteista konsoleihin ja PC-peleihin.

### 3. Pikselitissien takana

#### 3.1. Pelien naishahmot ja heidän kuvaustapansa

Tutkimustani varten laatimaani kyselyyn valitsin kymmenen erilaista peliä 1980- ja 1990-luvuilta. Pelejä ei valittu arpomalla, vaan päädyin kyseisiin peleihin feministisen mediatutkimuksenteorian sekä kanadalaisen feministibloggaaja Anita Sarkeesianin vuosina 2014 – 2017 julkaiseman dokumenttisarjan perusteella. dokumenttisarjassaan Sarkeesian käsittelee videopelejä niiden naisia kohtaan käyttämiensä kliseiden kautta. Dokumenttisarja jakaa pelien naishahmot erilaisiin kategorioihin. Niitä ovat ”Damsell in distress”, ”nainen palkintona”, ”naiset koristeena”, ”naisapurit”, ”naiset eksoottisina fantasioina”, ”nainen viettelijättärenä”, ”Miehin katse” sekä videopelien naiskehon kuvaus ja naisten asusteet videopeleissä. Toki ”naiset eksoottisina fantasioina sekä ”naiset

---

<sup>87</sup> Ensimmäisiä PC:n valmistajia.

<sup>88</sup> Kuorikoski, 2014, s. 35-45.

<sup>89</sup> Ibid.

koristeena” voidaan liittää miehisen katseen alaluokiksi ja tässä tutkimuksessa tulen käsittelemään niitä osana sitä.

Tutkimukseen valitut pelit ovat kaikki hyvin tunnettuja. Ne ovat joko itsenäisiä pelejä tai osia tunnetuista pelisarjoista. 1980-lukua edustavat Super Mario Bros., Metroid, The Legend of Zelda, sekä Street Fighter ja Leisure suit Larry in the Land of the Lounge Lizards . 1990-luvun edustukseen on valittu Mortal Kombat, Tomb Raider, Resident Evil, Final Fantasy VII ja Duke Nukem. Ainoastaan kahdessa kaikista kymmenestä pelistä on ainoana päähahmona nainen. Lopuissa naishahmot ovat joko pelattavia hahmoja, sivuhahmoja tai he ovat muuten erittäin konkreettisisessa roolissa kyseisessä pelissä. Videopeleissä pelattava hahmo on pelissä se hahmo jota pelaaja, joka istuu ruudun takana, ohjaa. Tämä hahmo liikkuu, hyppii ja välillä jopa pyörii pelaajan antamien kommentojen mukaan. Ohjaaminen tapahtuu usein joko tietokoneeseen liitetyllä näppäimistöllä ja hiirellä, jos kyseessä on konsoli pelaaja ohjaa hahmoa konsoliin liitetyllä ohjaimella. Sivuhahmot ovat pelissä esiintyviä henkilöitä, joilla ei ole mahdollista pelata. Heidän kanssaan voi käydä keskusteluja tai he voivat toimia kauppiaina, joilta pelaajan ohjastama hahmo ostaa tarpeellisia aseita sekä muita tavaroita. Erittäin konkreettisisessa roolissa oleva hahmo, jota ei kuitenkaan voi laskea sivuhahmoksi on usein pelin päähahmon päävastustaja. Tällä ei voi pelata, mutta hän esiintyy pelissä erittäin merkittävässä roolissa ja toimii pelaajalle eräänlaisena maalina tai kohteena, joka pitää tuhota. Pelattavat hahmot, jotka eivät kuitenkaan ole päähahmoja tarkoittavat tässä tutkimuksessa sellaisia hahmoja, jotka eivät ole pelin ensisijaisesti pelattavissa olevia tai sitten he ovat vain yksi vaihtoehto muiden joukossa. Esimerkiksi taistelupelit kuten Street Fighter ja Mortal Kombat edustavat jälkimmäistä tapaa, kun taas Resident Evilin tapauksessa kyse on ensin mainitusta tavasta.

Kyselytutkimuksessa olleet pelit ja niiden hahmot tulen esittelemään aina yhden feministisen mediatutkimuksen näkökulman sekä videopelikkiseen alla. Tiettyyn näkökulmaan tai kliseeseen liittyvästä pelistä kerron ensin yleistietoa, jonka jälkeen keskityn itse pelin naishahmojen esitystapaan edellä mainittujen tutkimusmenetelmien mukaan.

### 3.2. ”Neito pulassa”: Super Mario bros ja The Legend of Zelda

Super Mario Bros on japanilaisen Nintendon vuonna 1985 julkaisema tasohyppelypeli. Peli julkaistiin *famicomille*<sup>90</sup> sekä *Nintendo Entertainment Systemille*<sup>91</sup>, joka tunnetaan paremmin nimellä NES.

---

<sup>90</sup> Vuonna 1986 julkaistu konsoli, jonka suosio jäi vähäiseksi.

<sup>91</sup> Vuonna 1983 julkaistu, japanilaisen yhtiön Nintendon kehittämä konsoli.

Japanin julkaisunsa jälkeen peli julkaistiin pian myös Yhdysvalloissa ja paria vuotta myöhemmin Euroopassa sekä Australiassa. Pelin päähahmon Marion ensiesiintyminen oli kuitenkin jo tapahtunut muutamaa vuotta aikaisemmin pelissä Donkey Kong. Siinä hahmon nimi ei kuitenkaan ollut Mario, vaan yksinkertaisesti Jumpman, koska hahmo osasi hyppiä erilaisten vastaantulevien esteiden yli. Pelissä oli kuitenkin jo nähtävissä tulevien Mario-pelien juonellisia kuvioita. Päähahmon tarkoituksena oli pelastaa prinsessa ilkeän gorillan, eli Donkey Kongin, kynsistä. Myöhemmin päävastustaja kuitenkin vaihtui Kongista ilkeään Bowseriin. Bowser on ehkäpä yksi tunnetuimmista videopelien ilkeistä hahmoista. Hän muistuttaa kilpikonnamaista oliota ja johtaakin muita kaltaisiansa olioita Mario-pelien tapahtuma paikkana toimivassa Mushroom Kingdomissa. Hän keksii kidnapata prinsessa Peachin milloin mistäkin syystä, mutta on joissain tapauksissa auttanut Mariota ja hänen ystäviään, kun suurempi paha on uhannut Mushroom Kingdomia.

NESin Super Mario Brothers on juoneltaan yksinkertainen. Mushroom Kingdom nimiseen fantasiamaailmaan on hyökätty ja sen asukkaat on muutettu erilaisiksi kuutioiksi sekä kasveiksi. Kaiken lisäksi valtakunnan hallitsija, prinsessa Toadstool, myöhemmin prinsessa Peach, on vangittu. Kaiken takana ovat hiukan kilpikonmaa muistuttavat ilkeät Koopa Troopat sekä heidän johtajansa kuningas Bowser. Marion tehtäväksi jää pelastaa prinsessa ja valtakunta ilkeiden kooptien vallasta. Peli on jaettu kahdeksaan erilaiseen isompaan alueeseen eli ”maailmaan”, jotka on jaettu vielä pienemmiksi kentiksi. Jokaisen kahdeksan ”maailman” lopussa sankari saapuu linnaan, jossa hän taistelee joko itse Bowseria tai tämän kloonin vastaan. Pelissä Marion on mahdollista tuhota vihollisia joko hyppimällä niiden päälle, käyttää tehokkaampia voimia löytämiensä kukkien avulla ja hän voi myös hajottaa kentässä leijuvia kuutioita hyppäämällä niitä päin. Erikoisvoimia antavat kukat sekä Marion kestävyyttä parantavat sienet löytyvätkin kuutioita hajottamalla.

Tutkimuksen kannalta ei kuitenkaan ole merkittävää, millainen hahmo Mario on tai on ollut, vaan tärkeämpää on keskittyä sarjan tunnetuimpaan naishahmoon. Prinsessa Peach on joutunut lähes jokaisessa sarjan pelissä vangituksi, kidnapatuksi tai sitten häntä ei ole pelissä ollut ollenkaan. Hahmona hän vastaakin perinteisempää pelien naiskuvaa. Peach on hoikka ja vaalea aristokraatti, jonka ainoa tehtävä koko pelissä on odottaa pelastamistaan ja näin ollen toimia syynä sille, miksi Marion eli pelaajan kannattaa pelastaa sienivaltakunta. Lupa palkkiosta sekä mahdollisuus suudella prinsessaa toimivat päämotiivina sankarin urhoolliselle toiminnalle.

The Legend of Zelda on myös japanilaisen yhtiön Nintendon peli ja tämän pelin isä on Shigeru Miyamoto, sama henkilö, joka oli Donkey Kongin sekä myös Super Mario Bros-pelin luoja. Peli

julkaistiin vuonna 1987 NES-konsolille. Se oli tuohon aikaan hyvin merkittävä tapaus, koska kukaan ei ollut aikaisemmin julkaissut samantyylistä seikkailupeliä. Muutamaa vuotta aiemmin ilmestyneen konsolinkin tärkeimmät pelit olivat vielä tuossa vaiheessa yhdellä ruudulla olevia kopioita arcade-peleistä.<sup>92</sup> Alun perin Miyamoton ideana oli tehdä peli, jossa pelaajat pääsevät itse suunnittelemaan luolastoja. Ideana oli, että pelaajat kilpailisivat toisiaan vastaan siinä, kuka selvittää luolastot parhaiten. Peliä tehdessään Miyamoto huomasi kuitenkin, miten paljon mukavampaa seikkailu oli, verrattuna luolastojen rakentamiseen ja kuinka monimuotoisia ympäristöjä NES:n sekä Famicomin mahdollistamat graafiset ympäristöt olivat. Aikaisemmat pelit olivat keskittyneet enemmän yhteen kuvaruutuun, joten luolastojen, sekä vuoristojen ja muiden ikonisten alueiden suunnittelu oli jotain aivan uutta.<sup>93</sup> Toinen seikka mikä puolsi ensimmäisen Zeldan kiinnostavuutta oli se, että siinä hyödynnettiin ideoita monista erilaisista genreistä. Siinä oli tutkimusta, arvoituksia, joita ratkaisemalla pääsi siirtymään uudelle alueelle tai esineisiin liittyviä arvoituksia. Siinä oli taistelua ja jopa toimiva kolikkosysteemi ja hyvin alkukantaista hahmon kehitystä.<sup>94</sup>

Tarinallisesti The Legend of Zelda on hyvin yksinkertainen. Sankari Link lähtee retkelle etsimään voimakkaan artefaktin ”Viisauden Triforcen” palasia, jotta hän tulee tarpeeksi voimakkaaksi pelastaakseen prinsessan ja tuhotakseen maailmaan kaaoksen tuoneen pelin pääpahiksen Ganondorfin. Vuosien aikana pelisarjaan on tullut monia uusia osia ja pelin maailman tarina on muovautunut lähes eppisiin mittasuhteisiin. The Legend of Zelda ei ole tarinallisesti pelisarjan ensimmäinen osa, vaikka se ensimmäisenä ilmestyi. Myöhemmin ilmestyneiden sarjan osien kautta on selvinnyt, että pelin sankari Link sekä prinsessa Zelda ovat Jumalattaren ja hänen uskollisen ritarinsa inkarnaatioita ja he ilmestyvät aina uudestaan Hyruleen, pelin tapahtumapaikkana toimivaan maailmaan, kun pahuus aikoo jälleen varastaa ”Viisauden sekä Voiman Triforcet” ja tuoda kaaoksen valtakuntaan. Peli kehoitti pelaajia jo alusta asti tutkimaan ja seikkailemaan, koska taustatarina oli kerrottu mukana tullessa lehtisessä ja lyhyessä johdantovideossa.<sup>95</sup>

Prinsessoiden Peach<sup>96</sup> ja Zelda<sup>97</sup> kaltaisia hahmoja on niin peleissä, kirjallisuudessa, kuin elokuvissa ja televisiosarjoissakin kutsuttu nimellä ”*neito pulassa*”. Tällaiset hahmot ovat usein hyvin avuttomia

---

<sup>92</sup> IGN Presents: The history of the Legend of Zelda, 2012, <http://www.ign.com/articles/2012/07/06/ign-presents-the-history-of-the-legend-of-zelda?page=1>, käyty 15.3.2018.

<sup>93</sup> Ibid.

<sup>94</sup> Ibid.

<sup>95</sup> IGN Presents: The history of the Legend of Zelda, 2012, <http://www.ign.com/articles/2012/07/06/ign-presents-the-history-of-the-legend-of-zelda?page=1>, käyty 15.3.2018.

<sup>96</sup> Liite 1.

<sup>97</sup> Liite 2.

ja heidän tarkoituksenaan on odottaa saapuvaa sankaria, joka pelastaa ja vie heidät turvaan. Videopeleissä tämä on tullut esille hyvin usein etenkin edellä mainitun kaavan mukaisesti. Perinteisestä kaavasta on kuitenkin vuosikymmenien aikana alettu poiketa, koska sitä on pidetty liian tavallisena. Uusia versioita tästä ovat esimerkiksi tapaukset, jossa sankarin rakastettu on tapettu ja hänen ruumiinsa löytyy, joko esimerkiksi ojasta tai jääkaapista. Sankarin vaimo on tapettu ja tytär kidnapattu, eli näissä tapauksissa on hyödynnetty kaksinkertaista kostonmahdollisuutta ja samalla sankarin mahdollisuutta pelastaa joku. Vielä yhtenä ja erikoisimpana muunnelma tästä ovat pelit, joissa sankarin rakastettu on tapettu ja tämän kuolleen rakastetun sielu on vangittu helvettiin. Sankarin ei auta muuta kuin lähteä pelastamaan rakastettunsa sielua varmalta tuholta ja unohdukselta itse manalasta.<sup>98</sup>

Super Mariot ja Legend of Zeldat edustavat kuitenkin perinteisempää käsitystä, jossa prinssi lähtee pelastamaan avutonta prinsessaa. Feministisen mediatutkimuksen näkökulmasta katsottuna tämä ei anna hyvää kuvaa näistä naisista tai yleensäkin peleistä, jotka hyödyntävät tätä tematiikkaa. ”Damsell in Distress” nimittäin saa naiset näyttämään avuttomilta hahmoilta, jotka eivät osaa itse tehdä mitään. Samalla heitä kuvataan ikään kuin jonkinlaisena käyttötavarana, jolla ei ole muuta hyötyä kuin näyttää kauniilta. Tällaiset videopelit typistävät naisen roolin yksinkertaisesti osaamattomaan ja apua tarvitsevaan rooliin, joka ei voi mitenkään selvitä mistään yksin. Mies on se, joka hoitaa kaiken ja pelastaa omalla osaamisellaan ja omilla taidoillaan päivän. Tästä palkkioksi miehen kuuluu saada suudelma sekä ihailua ja palvontaa naiselta ja mahdollisuus käyttää naista omana astinlautanaan kohti parempaa asemaa.<sup>99</sup>

Feministinen mediatutkimus antaa näistä kahdesta pelistä hyvin naisia sortavan kuvan. Mitä luultavimmin pelien asetelmat ja tarinat ovat sellaisia kuin ovat, koska markkinoille haluttiin pelejä, jotka on helppo ymmärtää ja joita kuka hyvänsä pystyi pelaamaan. ”neito pulassa” on kuitenkin historiallisesti sen verran vanha tarinankerronnallinen asetelma, että sen todettiin olevan tarpeeksi yksinkertainen siirrettäväksi tuon ajan videopeleihin. Se on myös tuttu tarina, josta on vain ilmestynyt monia erilaisia versioita vuosisatojen aikana, että sen todettiin houkuttelevan pelaajia ostamaan pelejä.

---

<sup>98</sup> Sarkeesian 2014 – 2018.

<sup>99</sup> Ibid.

### 3.3. Naiset palkintona: Metroid

Metroid on japanilaisen peliyhtiö Nintendon vuonna 1986 julkaisema science-fiction peli. Se pyrittiin aluksi julkaisemaan Famicom Disc Systemilla<sup>100</sup>, mutta laitteen outouden ja vähäisten myyntilukujen takia pelin julkaisu Japanin ulkopuolella viivästy. Vuotta myöhemmin, vuonna 1987, peli lopulta julkaistiin myös Yhdysvalloissa, tällä kertaa kuitenkin aikaisemmin ilmestyneellä Nintendo Entertainment Systemilla, eli paremmin tunnettuna NES:lla. Eurooppa sai siis odottaa pelin ilmestymistä vielä vuoden verran.<sup>101</sup>

Vaikka peli kärsikin aluksi julkaisuongelmista, ottivat pelaajat kyseisen teoksen kuitenkin innolla vastaan. Aluksi se kuitenkin vaikutti hyvin samanlaiselta seikkailupeliltä kuin monet muutkin siihen aikaan julkaistut pelit. Tarina oli hyvin tavallisen oloinen sankaritarina. Ronski palkkionmetsästäjä Samus Aran saa tehtäväkseen tuhota planeetta Zebesian terrorisoivan elämänmuodon, joka tunnetaan paremmin nimellä Metroid, ennen kuin pahat avaruusrosvot käyttävät kyseisiä olioita tuhoamaan. Päähahmo juoksee tasosta toiseen listien rivivihollisia, väistellen ansoja ja ratkoen pulmia. Tason lopussa oli useimmiten odottamassa jonkinlainen välivastus ja ihan viimeisenä kohdattiin pelin lopullinen vastus, jonka kohdalla käytiin pitkä taistelu. Nopeasti kuitenkin kävi selväksi, että kyseessä ei kuitenkaan ollut mikään aivan tavallinen tasohyppelypeli. Pelaaja, joka yritti pelata tätä peliä, kuten muitakin pelejä, oli pian aivan ymmällään. ”Missä on tason loppu?”, ”Miksi tuo alue on lukittu tai miten on mahdollista, että en pääse tuonne?”, ”Mitä nämä poimittavat ominaisuudet ovat?”, ”Miksi olen yhtäkkiä muuttunut palloksi?!”.<sup>102</sup>

Ensimmäinen asia joka teki tästä pelistä niin merkittävän pelaamisen ja pelihistorian kannalta ja antoi sille eräänlaisen kulttimaineen, oli se että tässä käytettiin ensimmäisiä kertoja niin sanottua free-roaming-pelimekaniikkaa. Peli olikin yksi iso pelikenttä monien pienempien alueiden sijaan ja pelaaja sai liikkua, lähes täysin vapaasti, minne halusi. Löytäessään uuden ominaisuuden jostain osasta kenttää pelaajan oli mahdollista päästä hahmollaan tutkimaan uusia alueita ja paikkoja, joihin hänen ei ollut mahdollista mennä vielä hetki sitten. Tällainen pelimekaniikka oli varsin ennenkuulumatonta aikana, jolloin suurin osa peleistä käytti hyödykseen liikkumista vasemmalta oikealle, eikä taaksepäin ollut mahdollista palata.<sup>103</sup>

---

<sup>100</sup> Famicom Disc System on japanilaisen Nintendon julkaisema ja markkinoima levykeasema. Tämä vain Japanissa julkaistu lisäosa sijoitetaan Famicomin pohjaan, ja se liitetään laitteen kasettiaukkoon RAM-adapterilla.

<sup>101</sup> Whitehead, 2007, eurogamer.net, luettu 22.10.2017.

<sup>102</sup> Ibid.

<sup>103</sup> Ibid.

Tämä ei kuitenkaan ollut pelin ainoa tapa yllättää ja muokata pelimaailmaa. 1980-luvun lopulla pelaamista pidettiin enimmäkseen poikien tai niin kutsuttujen lapsimiesten harrastuksena. Miten sellainen peli, missä räiskitään ja juostaan ympäriinsä ronskilla, miehisellä päähahmolla, joka pelastaa prinsessan pedon kynsistä, voisi kiinnostaa tyttöjä tai naisia? Metroid jätti nopeasti monet pelaajat hämmentyneiksi, koska mitä nopeammin pelaaja pelin läpäisi, sitä paremman lopun hän sai. Jos hän päihitti pelin tiettyyn aikarajaan mennessä, hän saavutti parhaan lopun, jossa virnistelevä Samus Aran kiittää pelaajaa avusta maailman pelastamisessa, samalla kun hän poistaa suojaruustuksensa, esittäytyen koko pikselimäisessä kauneudessaan alusvaatteillaan<sup>104</sup>, näin ollen paljastaen pelaajalle olevansakin nainen.<sup>105</sup> Tämä on myös toinen tapa, jolla pelit joko tahallisesti tai tahtomattaan halventavat naisia. Naiset nähdään eräänlaisina palkintoina. ”Damsell in Distress” kuvaa naiset jo palkintona, jonka saa, kun sankari pelastaa ahdingossa olleen valtakunnan ja sen prinsessan. Metroidin tapauksessa ei kuitenkaan ole kyse tästä. Nyt naiset esitetään palkintona niin, että itse pelaaja pääsee tirkistelemään naishahmon vaatteiden alle ja saa nähdä hiukan paljasta pintaa.<sup>106</sup> Toki pitää kuitenkin muistaa, että tässä vaiheessa pelikonsoleiden grafiikat eivät olleet tarpeeksi kehittyneitä, jotta pelaajat olisivat saaneet seksuaalista iloa tästä irti. Kuitenkin naisia kohtaan tämä voidaan nähdä halventavana, koska rohkea naissankaritar alennetaan vain palkinnoksi ja katseltavan objektin tasolle. Hänen aikaisemmat suorituksensa ja voittonsa pelin ulkoavaruudesta tulleesta vihollisesta sivuutetaan kokonaan, eikä sille tunnuta antavan arvoa, kun hän keimailee lähes ilkosillaan pelaajan silmien edessä.

Nämä kaksi merkittävää asiaa olivat syy sille, miksi peli on saanut sellaisen kulttimaineen kuin sillä nykyisin on. Tutkimuksen kannalta juuri tämä Samus Aranin paljastuminen naiseksi ja sitä seurannut kohu sen ajan pelaajien keskuudessa, on hyvin merkittävä asia. Nykypäivästä katsottuna paljastuksen herättämä ihmetys ja hämmennys pelaajien keskuudessa tuntuu hiukan oudolta. Tuohon aikaan tietysti pelit olivat erilaisempia tai ainakin naishahmoja, jotka pääsivät päärooliin, oli minimalistisen vähän. Kuitenkaan ei voi olla pohtimatta sitä onko tämäkin paljastus ehkä päässyt kasvamaan liian suuriin mittoihin ajan saatossa. Oliko tuo muutos kuitenkin niin merkittävä? Toisaalta pitää myös mainita, että jostain syystä kun vuonna 2001 julkaistiin peli nimeltä ”Halo: Combat Evolved”, jonka päähahmo on täysin suojapanssarin peitossa, alkoi kiertää huhuja siitä, että ehkä tässä nyt toistetaan historiaa.<sup>107</sup>

---

<sup>104</sup> Liite 3.

<sup>105</sup> Whitehead, 2007, eurogamer.net, luettu 22.10.2017.

<sup>106</sup> Sarkeesian 2014 – 2018.

<sup>107</sup> Whitehead, 2007, eurogamer.net, luettu 22.10.2017.



### 3.4. Naisten asusteet ja viettelijättäret: Resident Evil ja Final Fantasy VII

Mikä nykyään voikaan olla kliseisempää kuin tehdä peli tai elokuva, jossa päätähtinä toimii poliisivoimien eliittijoukko selvittämässä mysteeriä ja lahtaamassa zombeja vanhassa hylätyssä kartanossa, keskellä pimeää ja pelottavaa metsää? Eipä oikeastaan mikään. Vuonna 1996 asiat olivat kuitenkin toisin. Silloin se edusti pelinä jotain uutta ja erilaista.

Ennen Resident Evilii ja sen lukuisia jatko-osia, pelaajat olivat päässeet nauttimaan kauhupeleistä. Esimerkiksi ranskalaisen yhtiön Infogramesin vuonna 1992 julkaisema Alone in the Dark oli täynnä mysteereitä ja cthulhu-mytologiasta ammentavaa kauhua. Suurin ongelma näiden kauhupeleissä oli kuitenkin se, että ne luottivat liaksi haamuihin sekä yliluonnollisiin voimiin tai sitten niissä oli liikaa toimintaa verrattuna pelotteluun ja kauhuun.<sup>108</sup>

Pelisarjan luoja on japanilainen Shinji Mikami ja sen julkaisi japanilainen peliyhtiö Capcom Sonyn uudelle konsolille PlayStationille. Mikami oli ennen Resident Evilii tehnyt Disney-pelejä Nintendolle, mutta kyllästyi tähän ja halusi tehdä jotain uutta. Hän halusi tehdä selviytymispelin aikuisempaan makuun ja sen tarkoituksena oli samalla haastaa tunnelmallaan sekä verisyydellään Mortal Kombat. Nämä kaksi peliä olivat tyyleiltään ja genreiltään aivan erilaiset, mutta molempien grafiikat olivat tuohon aikaan erittäin aidonoloiset ja näyttävät. Eräs asia, joka erotti Resident Evilin muista sen ajan seikkailu- ja kauhupeleistä oli se, että pelin luoja Mikami halusi päähahmojen olevan heikkoja. Tämän päätöksen ansiosta pelin tunnelma kasvoi huomattavasti. Pelaajat tunsivat oikeasti olevansa vaarassa, eikä peliä ollut mahdollista juosta läpi sinne tänne räiskien. Aseiden panokset olivat harvassa, eikä pelihahmo voinut ottaa monta osumaa ennen kuolemaansa. Vain muutama osuma zombien hyökkäyksestä ja pelihahmo yritti vaivalloisesti nilkuttaa karkuun.<sup>109</sup> Pelissä zombiet ovat sen verran vahvoja, että pelaajan hahmossa alkoi näkyä selkeitä merkkejä haavoittumisesta jo yhden iskun jälkeen. Hahmot alkavat liikkua nilkuttaen ja juokseminen ei onnistu niin hyvin ja nopeasti kuin aikaisemmin.

Pelissä ei myöskään ollut vain yhtä ainoaa päähahmoa. Ensimmäisen läpipeluukerran jälkeen pelaaja sai auki toisen pelattavan hahmon, eli Jill Valentin, pelisarjan pitkäikäisen naissankarin. Jillinä pelatessaan pelaaja pääsi kokemaan tarinan uudella tavalla, koska pelin alussa Jill sekä pelin

---

<sup>108</sup> IGN Presents: The history of Resident Evil, 2009, <http://www.ign.com/articles/2009/03/11/ign-presents-the-history-of-resident-evil>, luettu 16.3.2018.

<sup>109</sup> Ibid.

miespäähahmo Chris Redfield joutuvat eroon toisistaan. Tämän ansiosta Resident Evilistä pystyi nauttimaan usean läpipeluukerran verran. Myös myöhemmät pelisarjan osat ovat käyttäneet samaa taktiikkaa. Ensin pelaajalle annetaan mahdollisuus läpäistä peli mieshahmolla, jonka jälkeen avautuu naishahmon osuus ja heidän tarinansa nivoutuvat yhteen tarinan aikana. Näin peleille on saatu toki lisää pituutta, mutta myös lisää tarinallisia elementtejä, kun pelaajaa kiinnostaa mitä toinen hahmo on mahdollisesti puuhaillut samaan aikaan.

Final Fantasy VII on yksi pelimaailman tunnetuimpia pelejä ainutlaatuisen tarinansa ja tunnelmansa vuoksi. Pelin julkaisi vuonna 1997 japanilainen peliyhtiö Square Enix. Final Fantasy pelisarjasta on itse asiassa julkaistu jo viidestoista osa marraskuussa 2016. Alun perin siitä ei pitänyt tulla kuin yksi peli. 1980-luvun lopulla Square Enix oli vararikon partaalla. Yhtiössä työskennellyt Hironoibu Sakaguchi halusi tehdä vielä yhden kunnianhimoisen projektin ennen yhtiön joutumista konkurssiin. Tämän takia hänen kehittelemänsä seikkailupelin nimeksi tuli Final Fantasy, eli viimeinen fantasia, koska Squarella uskottiin vakaasti yhtiön lopun koittaneen. Toisin kuitenkin kävi. Final Fantasy myi niin hyvin, että yhtiö vältti konkurssin ja näin sai alkunsa yksi tunnetuimmista seikkailupelisarjoista.

Pelissä on tarkoituksena pelastaa maailma varmalta tuholta. Pelastusretkelle lähtee hyvin erikoinen joukko, johon kuuluvat päähahmo Cloud, joka on entinen SOLDIER<sup>110</sup> sotilas, terroristi-ryhmittymä Avalancheen kuuluneet Barret ja Tifa, erikoisia kykyjä omaava jo sukupuuttoon kuolleen Ancient-humanoidirodun edustaja Aeris sekä Red XIII, susimainen älykäs eläin, joka voi elää useita satoja vuosia. Matkan aikana mukaan liittyy myös monia muita seikkailijoita. Vaikka sankarit ovatkin omalaatuinen ja mieleenjäävä joukko, pelin valokeilan varastaa sen pääpahis Sephiroth. Hänen tarkoituksenaan on tuhota koko ihmiskunta ja samalla koko planeetta. Hänen suunnitelmanaan on saada suuri meteoriitti törmäämään planeettaan samalla tuhoten elämää tuottava Lifestream<sup>111</sup> kuivaksi ja näin estää planeetan mahdollisuus parantaa itsensä. Monien vaiheiden kautta pelin sankarit kuitenkin kukistavat Sephirothin ja planeetta pelastuu.

Tifa<sup>112</sup> ja Aeris<sup>113</sup> ovat molemmat pelattavia hahmoja pelissä Final Fantasy VII. Jill<sup>114</sup>, Claire<sup>115</sup> sekä Ada<sup>116</sup> avautuvat pelattavaksi ensimmäisen läpäisyn jälkeen peleissä Resident Evil sekä sen jatko-

---

<sup>110</sup> SOLDIER on arvonimi jonka voi saada vain liittymällä Shinra-yhtiön sotilasjoukkoihin ja nousemalla siellä korkeimmalle arvoasteelle.

<sup>111</sup> Lifestream on Final Fantasy VII pelissä planeetan sisällä oleva virtaus, joka huolehtii elämän säilymisestä, sekä planeetan hyvinvoinnista.

<sup>112</sup> Liite 4.

<sup>113</sup> Liite 5.

<sup>114</sup> Liite 6.

<sup>115</sup> Liite 7.

<sup>116</sup> Liite 8.

osassa Resident Evil 2. Clairea ja Adaa ei tosin nähdä ollenkaan ennen kuin vasta Resident Evil sarjan toisessa osassa. Myöhempiä osia ajatellen heidät oli kuitenkin tärkeää ottaa mukaan tähän tutkimukseen, koska he ovat molemmat tärkeissä rooleissa Resident Evil pelisarjassa.

Pelihahmojen vaatetus on usein erittäin merkittävä pelin asetelman ja tarinan kannalta. Esimerkiksi kuka laittaisi päähahmon seikkailemaan zombeja täynnä olevaan taloon tai laboratorioon mekossa tai lyhyissä housuissa? Entäpä olisiko järkevää, jos sankari seikkailisi ympäri maailmaa sääolosuhteista piittaamatta lyhyessä topissa, pienissä housuissa tai korkokengissä? Monien pelien päähahmona toimii usein mies ja heidän pukeutumisensa usein vastaa pelin ympäristöä. Esimerkiksi viidakoon vihollista vangitsemaan lähtevä Metal Gears Solidin päähenkilö Snake<sup>117</sup> on pukeutunut piiloutumiseen sekä suojautumiseen sopivaan viidakkoasuun ja hänellä on mukanaan armeijatasoinen varustus. Naisten kohdalla videopelit kuitenkin haluavat ottaa erivapauksia, joten hyvin usein, seikkailivat he missä tahansa, naisten vaatetukseen kuuluu joko vartalonmyötäinen spandexasu, mekko tai erittäin pieni toppi ja lyhyet housut sekä korkokengät. Usein perusteluna tälle käytetään sitä, että näin pelaajat varmasti tietävät pelihahmon olevan nainen ja että näin naisten omat erilaiset ruumiinmuodot, verrattuna miehiin, pääsevät oikeuksiinsa.<sup>118</sup>

Miksi pelihahmoista pitää erotella tarkasti ketkä ovat naisia ja ketkä miehiä? Esimerkiksi monet roolipelit kaatuvat juuri tähän ongelmaan, koska naishahmoille on suunniteltu erilaiset varusteet. Miljoonien pelaajien pelaama Guild Wars II online moninpeli on yksi niistä, jotka syyllistyvät tähän. Mieshahmojen on mahdollista saada isoja ja peittäviä, sekä oikeassa elämässäkin toimivia, suojuksia ja panssareita, kun taas naishahmot saavat tyytyä suojuksiin, jotka juuri ja juuri suojaavat heidän erogeeniset alueensa. Käsivarret ja pitkät sääret saavat näkyä ja naisten panssareissa on aina korot kengissä.<sup>119</sup> Oikeassa maailmassa nämä videopelisanekarit eivät pärjäisi vastaavanlaisissa tilanteissa.

Resident Evilin Jill Valentine on sentään raikas tuulahdus perinteisestä ajattelusta poikkeamista. Hänen varustuksensa vastaa sellaista kuin erikoisjoukkoihin kuuluvan poliisin varustuksen kuuluisi olla.<sup>120</sup> Koska kyseinen peli on ilmestynyt jo 1990-luvulla, antaa se toivoa siitä että ehkä kaikkia naishahmoja ei ajatella pelkkinä objekteina. Naishahmojen vaatetuksen takana voidaan nimittäin nähdä miespuoliselle pelaajalle tarjoileva objektoiva eli esineellistävä katse.<sup>121</sup> Eli naishahmot on luotu peleihin vain sitä varten, että pelaavat miehet saisivat jonkinlaista silmäniloa karskin päähahmon rinnalle. Vaatetuksen vähyys ja se missä sitä on, jos sitä on ollenkaan, ohjaavat pelaajan

---

<sup>117</sup> Liite 9.

<sup>118</sup> Sarkeesian, 2014 – 2017.

<sup>119</sup> Liite.

<sup>120</sup> Liite.

<sup>121</sup> Mäkelä, Puustinen, Ruoho, 2006, s. 80-106.

katsetta tietyille alueille ja peittämällä juuri tietyt alueet se antaa mahdollisuuden monenlaiselle mielikuvitukselle ja mielihyvälle heteroseksuaalisen miespelaajan kohdalla. Naiset redusoidaan melkein peliksi seksiobjekteiksi vähäisen vaatetuksen ansiosta.

Peleissä, kuten muissakin esittämissä medioissa, siis vaatetuksellakin on merkitystä. Sen oleminen tai olemattomuus ohjaa pelaajan katsetta ja ajattelua sekä mielikuvitusta. Peleissä on myös mieshahmoja, joiden vaatetusta voidaan verrata seksuaalisoituihin naishahmoihin.<sup>122</sup> Miesten kohdalla se ei kuitenkaan toimi samalla tavalla. Heidän pullistelevat lihaksensa ja jäntevä olemuksensa kielivät usein valmiudesta toimia ja osaamisesta. Heidän paljas pintansa ei aiheuta samanlaista seksuaalisointia kuin naishahmojen paljas pinta. Eikä siitä ole apua, jos naisten pienet vaatteet laitetaan isokokoisien miehen päälle, koska se aiheuttaa vain hilpeyttä. Tämä humoristisuus ja hilpeys vie pohjan kokonaan tältä tärkeältä asialta, koska pelaajat keskittyvät siihen kuinka hauskalta hahmo näyttää, sen sijaan että he kiinnittäisivät huomiota pelihahmojen eriarvoiseen pukeutumiseen.<sup>123</sup>

### 3.5. Miehin katse: Street Fighter, Mortal Kombat, Larry ja Duke Nukem

Tappelupelejä oli ollut jo ennen ensimmäisen Street Fighterin julkaisua arcadepelihalleissa vuonna 1987. Vuonna 1984 oli julkaistu peli nimeltä Karate Champ, ja sen innoittaman japanilainen pelijätti Konami päätti julkaista oman tappelupelinsä. Peli kantoi nimeä Yie-Ar Kung Fu eli One-Two Kung Fu. Tähän soppaan halusi lusikkansa heittää myös toinen japanilainen yhtiö Capcom, joka päätti nimetä tappelupelinsä Sonny Chiban vuonna 1974 julkaistun beat 'em up<sup>124</sup> klassikon ”Clash! Killer fistin” mukaan.<sup>125</sup>

Alkuperäisessä Street Fighterissa pelaajan tarkoituksena oli läpäistä pelin turnaus, jossa häntä vastaan asettui aina kierros kierrokselta vaikeampia vastustajia. Pelin hahmot olivat ottaneet mallia aiemmin ilmestyneestä Yie-Arista sekä lukuisista 1970-luvun mangaista<sup>126</sup>. Pelin päähahmona toimi Ryu. Punatukkainen karatemestari, jolla oli yllään repeytynyt perinteinen japanilainen gi<sup>127</sup> sekä punaiset tossut. Aikaisempiin tappelupeleihin verrattuna Street Fighter erosi näistä toteutuksellaan. Peli oli värikkäämpi ja sitä oli mahdollista pelata kaverin kanssa. Tässä vaiheessa se tosin vielä tarkoitti sitä,

---

<sup>122</sup> Liite.

<sup>123</sup> Sarkeesian, 2014 – 2017.

<sup>124</sup> Videopeligenre, jossa sankari taistelee nyrkkejään ja välillä myös jalkojaan hyödyntäen, ylivoimaisen isolta vaikuttavaa vihollisjoukkoa vastaan.

<sup>125</sup> IGN Presents: The history of Street Fighter, 2009, <http://www.ign.com/articles/2009/02/16/ign-presents-the-history-of-street-fighter?page=1>, luettu 15.3.2018.

<sup>126</sup> Manga on japanilainen sarjakuva. Sitä luetaan oikealta vasemmalle.

<sup>127</sup> Perinteinen japanilainen karateasu.

että toinen pelaaja liittyi peliin Keninä ja sitten pelaajat taistelivat toisiaan vastaan. Voittanut pelaaja pääsi jatkamaan pelissä etenemistä. Kenin asema pelin tarinassa oli toimia Ryin amerikkalaisena vastinparina ja sparrauspartnerina. Pelin todellinen erikoisuus oli kuitenkin sen ohjausmekaniikka. Hahmot löivät tai potkivat riippuen siitä mitä nappulaa pelaaja painoi. Kuitenkin myös painalluksen voimakkuudella sekä nopeudella oli merkitystä. Erikoisliikkeitä pystyi suorittamaan vain oikeaoppisilla näppäin kombinaatioilla eli ”komboilla”, jotka yleensä selvisivät vain kokeilemalla. Pelaamista ei tietenkään helpottanut pelin huono kahdeksansuuntainen ohjaustikku. Tästä syystä pelaaminen oli usein vain kaaosmaista rämpyttämistä, kun pelaajat eivät tienneet mistä tapahtui mitään. Jatkuvan kovakouraisen pelaamisen takia Street Fighter koneet olivat hyvin usein huollossa.<sup>128</sup>

Street Fighter II<sup>129</sup> oli oikeastaan vasta kunnon sysäys koko pelisarjalle. Osa peliä laitettiin kokonaan uusiksi. Esimerkiksi peliin tuli uusia hahmoja, joista jopa yksi oli nainen. Myöhemmin tulleissa lisäpainoksissa ja uusintaversioissa oli enemmänkin naishahmoja. Yksi merkittävimpiä muutoksia oli kuitenkin se, että pelissä oli yhden pelattavan hahmon sijaan useampia ja pelaaja sai valita heti alussa kenellä pelaa. Jokaisella pelattavalla hahmolla oli myös oma tarinansa ja oma loppuvideosa.<sup>130</sup> Myös moninpeli pääsi isompaan rooliin. Nyt kaksi pelaajaa saattoi mitellä toisiaan vastaan millä tahansa pelattavista hahmoista. Tämän muutoksen myötä Street Fighter sarja alkoi tuoda tekijöilleen entistä enemmän rahaa, kun pelihalleissa jonotettiin mahdollisuutta haastaa sen hetkinen pelin mestari. Parhaat pelaajat saattoivat pystyä pelaamaan yhdellä kolikolla koko päivän, koska haastajia riitti.<sup>131</sup>

Mortal Kombat on yksi tunnetuimpia tappelupelejä tänä päivänä. Sen aitoja ihmisiä imitoivat grafiikat sekä väkivaltaisuus ja verisyys herättivät niin pelaajien kuin muidenkin huomion pelin ilmestyessä arcadepelihalleihin vuonna 1992.<sup>132</sup>

Vuoden 1991 aikoihin yhdysvaltalainen johtava arcadepelien lokalisoija. Lokalisointi tarkoittaa pelien koodin muuttamista sellaiseen muotoon, että sitä voidaan kohdemaassa pelata. Midway halusi näyttää omaa osaamistaan tekemällä ja julkaisemalla oman pelinsä. Yhtiö oli samoihin aikoihin yhdistynyt Williams-yhtiön kanssa, jolla oli oma tuotantostudio. Tämän studion ansiosta Midway onnistui ottamaan Mortal Kombatia varten tarvitsemansa digitaaliset kuvat ja muuttamaan ne pelin

---

<sup>128</sup> IGN Presents: The history of Street Fighter, 2009, <http://www.ign.com/articles/2009/02/16/ign-presents-the-history-of-street-fighter?page=1>, luettu 15.3.2018.

<sup>129</sup> Julkaistiin 1991

<sup>130</sup> IGN Presents: The history of Street Fighter, 2009, <http://www.ign.com/articles/2009/02/16/ign-presents-the-history-of-street-fighter?page=1>, luettu 15.3.2018.

<sup>131</sup> Ibid.

<sup>132</sup> IGN Presents: The history of Mortal Kombat, 2011, <http://www.ign.com/articles/2011/05/05/the-history-of-mortal-kombat?page=1>, luettu 15.3.2018.

grafiikoiksi. Tuohon aikaan harvinaisen realistiselta näyttäneet grafiikat<sup>133</sup> olivatkin yksi pelin isoimmista myyntivalteista.<sup>134</sup> Jotta peli yltäisi muiden tasolle, sisällytettiin siihenkin erikoisiskuja ja -hyökkäyksiä. Lopulta pelin suosion selitti vain sen tyyliero kilpailijoihin verrattuna. Peli oli ottanut mallia kung fu-elokuvista, 1980-luvun toimintaelokuvista sekä 1970-luvun elokuvien yli äyräitten menneestä väkivallasta. Mortal Kombat oli tuon ajan väkivaltaisim ja raavin peli. Digitaalisten kuvien kautta peliin sisällytetyt aitojen näyttelijöiden esittämät hahmot sekä vuolaana virtaava veri takasivat tämän. Itseasiassa Midway teki väkivallasta pelin myyntivaltin. Peliin oli nimittäin lisätty myös niin kutsuttuja ”Fatality”-liikkeitä, joilla ei ollut mitään tekemistä itse pelaamisen kanssa. Nämä liikkeet vain mahdollistivat sen, että pelaajan oli mahdollista tehdä julma ja verinen lopetusisku jo pyörtyneeseen vastustajaan. Etenkin Yhdysvalloissa tämä aiheutti valtaisan kohun, kun ihmiset tajusivat että kuka hyvänsä saattoi mennä pelihalliin pelaamaan tätä peliä.<sup>135</sup>

Miehin katse voidaan jakaa koskettamaan useampaa erilaista asiaa. Sillä tarkoitetaan vastakkaisen sukupuolen, tässä tapauksessa naisen, asettamista rooliin tai valoon, jossa miehen himokas seksuaalinen katse voi nähdä tai kuvitella näkevänsä seksuaalisesti haluttavia asioita tai alueita naisen kehosta. Edellisessä osiossa se oli naisten vaatetuksen kautta merkittävässä osassa, mutta nyt näiden taistelupelien kohdalla tullaan keskittymään videopeleissä esiintyvään naiskehoon ja eri kulttuurista tulevien naisten eksoottisuuden seksualisoimiseen.

Street Fighterin Chun Li<sup>136</sup> ja Cammy<sup>137</sup> sekä Mortal Kombatin Sonya Blade<sup>138</sup> ja Mileena<sup>139</sup> ovat hyviä esimerkkejä siitä kuinka naisten keho esitetään videopeleissä. Näissä hahmoissa on selkeitä samankaltaisuuksia. Esimerkiksi jokaisella on paljon paljasta ihoa näkyvissä ja heidän vaatteensa ovat niin tiukkoja, että isot rinnat, pitkät jalat ja pyöreät takamukset tulevat aivan varmasti nähtyiksi. Kuten aikaisemmin selitettiin, miehin katse ja sen merkitys tulevat esille erityisesti juuri tällaisissa tapauksissa. Näiden tappelupelien naishahmot on tehty juuri sellaisiksi, että ne eivät jätä juuri mitään arvailun varaan ja pelaajan on mahdollista fantasioida näistä pelihahmoista. Naiset siis laitetaan alistaiseksi heidän ruumiilleen ja näin häivytetään mahdollisuus siihen, että he voisivat olla jotain muutakin kuin seksiobjekteja.<sup>140</sup>

---

<sup>133</sup> Liite

<sup>134</sup> IGN Presents: The history of Mortal Kombat, 2011, <http://www.ign.com/articles/2011/05/05/the-history-of-mortal-kombat?page=1>, luettu 15.3.2018.

<sup>135</sup> IGN Presents: The history of Mortal Kombat, 2011, <http://www.ign.com/articles/2011/05/05/the-history-of-mortal-kombat?page=1>, luettu 15.3.2018.

<sup>136</sup> Liite 10.

<sup>137</sup> Liite 11.

<sup>138</sup> Liite 12.

<sup>139</sup> Liite 13.

<sup>140</sup> Sarkeesian, 2014 – 2018.

Naisten seksuaalisointi heidän eksoottisuutensa kautta ei ole myöskään mikään uusi asia. 1800-luvulla kolonialismin valtakaudella monet englantilaiset kirjailijat kirjoittivat kaukomaiden eksoottisista ja jopa villeistä naisista. Heidän erilainen kulttuurinsa ja kasvatuksensa sekä elämäntapansa redusoiitiin näiden tekstien avulla vain valkoisen eurooppalaisen miehen unelmaksi, eikä otettu ollenkaan huomioon, että he tulevat myös rikkaasta, mutta toisenlaisesta kulttuurista ja että hekin ovat ihmisiä. Tämä jalon villin käsite siirtyi suoraan sen aikaiseen populaarikulttuuriin, eikä sen käytöstä ole päästy eroon vielä nykyaikana. Esimerkiksi Street Fighterin Chun Li on pelissä kotoisin Kiinasta ja hän on pukeutunut perinteiseen kiinalaiseen qipao-asuun. Pelin luojat ovat kuitenkin japanilaisia, joten he ovat käyttäneet hahmossa perinteisiä stereotyyppisiä kiinalaiseksi laskettavia piirteitä. Chun Lilla on taakse kahdelle pallolle sidotut hiukset, joista roikkuvat pitkät nauhat. Hänellä on myös korkeat poskipäät ja hänelle oma ja perheen kunnia ovat kaikki kaikessa. Samalla hänen käyttämänsä asu mahdollistaa hänen jalkojensa sekä käsivarsiensa esittelyn pelaajalle.

Tappelupelit ovatkin saaneet paljon kritiikkiä siitä, kuinka ne naisia kuvaavat. Tämän kritiikin ansiosta on mahdollista olettaa, että viime aikoina peleissä yleensä on lisääntynyt naisten ei-seksuaalinen kuvaaminen. Konkreettisesti tämän voi nähdä muutamassa viime vuoden aikana ilmestyneessä pelissä, kuten ”Life is Strangesissa”, jonka päähahmo on nuori aikuistumisen kynnyksellä oleva nainen. Peli esittää henkilöhahmonsa hyvin samaistuttavina ja heihin voisi törmätä jopa oikeassa elämässä.

Leisure Suit Larry in the Land of The Lounge Lizards ja Duke Nukem kuvaavat naisia kaikista näistä peleistä kaikkein huonoimmassa valossa. Leisure suit Larryssa pelaajan tarkoituksena on auttaa päähahmoa Larrya löytämään elämänsä nainen. Hän seikkailee ympäri kaupunkia ja yrittää jutella toinen toistaan paremman näköisille naisille ja saada näitä innostumaan seksistä hänen kanssaan. Duke Nukemissa naisia ei edes tarvitse yrittää houkutella, vaan he tilaisuuden tullen käyvät sankarin, eli Duken, päälle ja haluavat tyydyttää himonsa. Duke Nukemissa naiset eivät kuitenkaan ole pelaajan päätavoite, vaan hänen tavoitteenaan on tuhota maata uhkaavien avaruudesta saapuneiden vihamielisten olentojen hyökkäys. Pelaajalle vain annetaan hyvin usein mahdollisuus harrastaa seksiä näiden naisten kanssa. Tosin itse aktia ei näytetä. Molempien pelien päähahmot myös puhuvat naisista hyvin alisteiseen sävyyn ja pitävät näitä vain seksivälineinä. Naisia ei vain redusoida tavoiteltaviksi objekteiksi, vaan heistä tehdään henkilöitä, joilla ei ole mitään muuta tarkoitusta kuin harrastaa seksiä.

### 3.6. Tapaus Tomb Raider

Tomb Raider julkaistiin vuonna 1996 Ps-one konsolille. Sen takana oli pieni brittiläinen tiimi nimeltään Core. Kun peliä alettiin tehdä, toimi tiimin työskentelytilana vain pieni viktoriaanisen ajan talo Derbyssa. Pelin synnystä on ristiriitaisia tietoja, mutta itse päähahmon isänä voidaan pitää Toby Gardia, yhtä tiimin jäsenistä. Ilmeisesati Gardin pikkusisko Frances toimi mallina Lara Croftille. Syy naishahmolle löytyy kuuleman mukaan siitä, että Core oli tekemässä Indiana Jones<sup>141</sup> -tyylistä peliä, jossa olisi miespäähahmo. Johtajat pelkäsivätkin oikeusjuttua, jos peli tehtäisiin. Tästä syystä päädyttiinkin naispäähahmoon, joka on arkeologi ja tutkii sekä seikkailee vanhoissa egyptiläisissä pyramideissa.<sup>142</sup> Näin sai siis alkunsa yksi pelimaailman tunnetuimmista naishahmoista.

Ensimmäisen Tomb Raider pelin juoni oli kohtuullisen yksinkertainen. Lara lähtee matkalle maailman ympäri etsiäkseen ja pelastaakseen myyttisen artefaktin, jonka sanotaan sisältävän eräänlaisia maagisia voimia, joita kutsutaan nimellä Scion.<sup>143</sup> Pelissä käytettiin tuohon aikaan harvinaista 3D-grafiikkaa. Tietokoneella oli jo jonkin aikaa pelattu 3D-mallinnettuja pelejä, kuten DOOM<sup>144</sup>, mutta ne olivat lähes kaikki ensimmäisestä persoonasta pelattuja pelejä. Tomb Raiderin ja Lara Croftin kohdalla päädyttiinkin kolmannen persoonan kuvakulmaan, jossa pelaaja pääsi näkemään hahmon kokonaisuudessaan ja häntä ohjattiin ikään kuin olan yli.<sup>145</sup> Peli itsessään oli sekoitus hienosti toteutettuja ympäristöjä, älykkäitä pulmatehtäviä, haastavaa taistelua ja kutkuttavaa tutkimista vanhoissa pyramideissa, temppeleissä ja luolastoissa.

Tutkimuksen kannalta pelistä tekee tärkeän juuri se, että päähahmona seikkailee nainen. Lara Croft on naisversio Indiana Jonesista. Hän on urhea, huumorintajuinen sekä erittäin taidokas nainen mitä tulee arkeologiaan ja historian tuntemukseen. Hän myös ”todellakin on nainen” aina kapeaa vyötärölinjaa ja isoja rintojaan myöten. Kolmannen persoonan kuvakulman ansiosta, tai takia, pelaajat pääsivät näkemään hahmon kunnolla ja saivat näin ollen tilaisuuden myös pienelle tirkistelylle ja omalle fantasioinnilleen.<sup>146</sup>

Jos pelaajilta kysyy, kuka naishahmo heillä ensimmäisenä tulee mieleen, voidaan lähes sataprosenttisesti sanoa, että se on Lara Croft. Tämä hahmo on jakanut ihmisten mielipiteitä. Monet naiset, tai miksei jopa miehet, haluavat olla kuin hän. Lara selviytyy tiukoistakin tilanteista. Kuitenkin

---

<sup>141</sup> Päähahmo samannimisessä elokuvassa, joka oli ilmestynyt muutamaa vuotta aikaisemmin.

<sup>142</sup> Yin-Poole, 2016, eurogamer.net, luettu 22.10.2017.

<sup>143</sup> Gibson, 2015, eurogamer.net, luettu 22.10.2017.

<sup>144</sup> DOOM oli id Softwaren tuottama peli, jossa sankari taisteli avaruusörkkejä vastaan Mars-planeetalla.

<sup>145</sup> Yin-Poole, 2016, eurogamer.net, luettu 22.10.2017.

<sup>146</sup> Liite 14.



on myös olemassa joitain, jotka eivät vain voi sietää tätä hahmoa, koska se kuvastaa kohtuullisen hyvin kaikkea sitä, mitä erityisesti jotkut ihmiset pitävät huonona asiana peleissä. Hyvin pornahtavien ja fantasioinnille sopivien muotojensa takia pitävät Laraa vihaavat ihmiset häntä vain miesten halujen ruumiillistumana. Vielä lisää vettä myllyyn saa se seikka, että hahmon luonnista ovat olleet vastuussa miehet ja pelejä on tuohon aikaan pidetty enemmän miesten ja poikien juttuna. Hahmon luojat ovatkin sanoneet, että Larasta piti tulla normaalimman näköinen, mutta tuohon aikaan pelien grafiikat eivät olleet yhtä hyviä kuin nyt, vaan kaikki näytti paljon kulmikkaammalta. Seuraaviin peleihin nämä isot muodot vain jäivät, koska pelaajat ja kohdeyleisö muutenkin olivat olleet hahmosta niin innoissaan.<sup>147</sup> Toki Lara on myös hyvin itsenäinen nainen, joka tekee päätöksensä itse. Yhdysvaltalaisen Adrienne Shawn kirjassa tuodaan hyvin esille Laran hahmon problematiikkaa. Samaan aikaan kun hänellä on piirteitä feministisestä itsenäisestä ja osaavasta naisesta ovat hänen rintansa ja takamuksensa erittäin suuret. Voiko itseasiassa kukaan täysin samaistua tähän hahmoon? Luonteeseen ehkä, mutta muutoin hänet voidaan helposti nähdä vain objektoinnin kohteena, ja sankarina joka on luotu vastaamaan nuorten miesten tarpeisiin. Eikä Laran hahmo ole ainut joka kärsii samasta ongelmasta. Kautta linjan peleissä naishahmot ovat joko pelastettavia prinsessoita tai Laran kaltaisia vähissä vaatteissa juoksentelevia Amazoneja.<sup>148</sup>

### 3.7. Peliteollisuuden kuva naisista

Edellä on käyty läpi erilaisia tapoja, joilla peliteollisuus tahallisesti tai tahtomattaan halventaa naisia. Onko koko kuva kuitenkin näin synkkä? Mitä mahdollisesti pelaajat itse ajattelevat tästä ja kiinnostävätkö he edes koko asiaan huomiota? Teknologiaakaan ei ollut vielä 1980- ja 1990-luvuilla sitä tasoa, jota se tänä päivänä on. Siksi onkin mielenkiintoista selvittää, mitä mieltä suomalaiset pelaajat tuona aikana mahdollisesti olivat, näiden pelien antamasta naiskuvasta ja kuinka he sen muistavat. Tätä selvitin kyselyllä ja kyselyn tuloksia käsittelen seuraavassa kappaleessa.

---

<sup>147</sup> Yin-Poole, 2016, eurogamer.net, luettu 22.10.2017.

<sup>148</sup> Shaw, 2015, s 59-65.

## 4. Suomalaiset ja pikselitissit

### 4.1. Tutkimuskyselyn läpikäyntiä

Kyselyyn vastasi kaiken kaikkiaan 96 henkilöä. Tämä vastaajamäärä yllätti itseni, koska se tuli erittäin nopeasti. Minun piti noin kaksi viikkoa kyselyn julkaisun jälkeen lopettaa vastausten vastaanottaminen, koska muuten tämä tutkimus olisi paisunut liian suureksi. Heti mainittakoon, että nyt jälkeinpäin käytyäni läpi vastauksia ja kysymyksiä, en voi välttyä ajattelemasta, että pienellä hiomisella kyselystä olisi voinut tulla vielä parempi. Nyt etenkin kysymyksen neljätoista kohdalla huomaan sen olleen hiukan johdatteleva. Jopa eräs vastaajista päätti huomauttaa tästä. Kysymyshän kuului, ”*Useasti naisten kohtalona peleissä 80- ja 90-luvuilla oli olla pelastettavan roolissa (mm. Princess Peach, Princess Zelda). Vaikuttiko sinuun millään tavalla tai koitko pelit erilailla, kun peleihin alettiin tuoda aktiivisia itsenäisesti toimivia naishahmoja (mm. Samus Aran, Lara Croft)?*”. Ensinnäkin nyt ajateltuna olisin voinut valita esimerkit paremmin. Peachillä sekä Zeldalla ei peleissä päässyt tuona aikana pelaamaan, Super Mario Bros. 2 lukuunottamatta,<sup>149</sup> kun taas Samus ja Lara olivat heti alusta lähtien pelattavia hahmoja peleissään ja juuri niitä ensimmäisiä naishahmoja, jotka olivat omien peliensä sankareita. Toki myös kysymyksen alussa käytetty sana ”Usein” johtaa siihen mielikuvaan, että naishahmoja alinomaa oltiin pelastamassa. Jos aihetta aion myöhemmin tutkia lisää, tulen silloin kiinnittämään enemmän huomiota kysymyksiin ja niiden muotoiluun. Tämä tutkimus keskittyy nyt aiemmin esittelemiini kysymyksiin ja niihin saatujen vastausten analysointiin.

Tutkimuskyselyni herätti myös muutaman mielenkiintoisen keskustelun sosiaalisessa mediassa. Jaoin kyselyni muutamaaan suomalaiseen pelaamiseen liittyvään ryhmään. Yksi näistä ryhmistä oli ”Roolipelaajien Suomi”<sup>150</sup>. Siellä alettiin keskustella, kyselyn julkaisun jälkeen, naishahmoista peleissä tänä päivänä. Toisessa keskustelussa aiheesta puhuttiin pöytäroolipelien kautta. Koska kyselyni keskittyi videopeleihin he alkoivat käydä keskustelua miten pelinjohtajien vetämissä pöytäroolipeleissä suhtauduttiin naispelaajiin 1980- ja 1990-luvuilla. He keskustelivat myös, miten suhtauduttiin miehiin jotka halusivat pelata naishahmoja. Monet pelaajat myös mainitsivat siitä, kuinka pelisessioissa joku innostui aina hiukan liikaa, mikä johti skenaarioihin, joissa pelaaja yritti

---

<sup>149</sup> Super Mario Bros. 2 pelaaja voi halutessaan ohjata Peachiä. Peliä ei kuitenkaan alun perin tarkoitettu Mario-peliksi, vaan Japanissa se kulki nimellä Dream Factory: Doki Doki Panic. Alkuperäinen Super Mario Bros. 2 koettiin liian vaikeaksi amerikkalaisille ja eurooppalaisille, joten Doki Doki uudelleen brändättiin Japanin ulkopuolella Mariopeliksi.

<sup>150</sup> Ryhmä Facebookissa roolipeleistä kiinnostuneille.

saada pelin maailmaan kuuluvasta ei-pelattavasta hahmosta itselleen petikumppania ”lämmittämään kylmiä öitä”. Sitten keskustelu poistettiin, koska se alkoi mennä liian levottomaksi.<sup>151</sup>

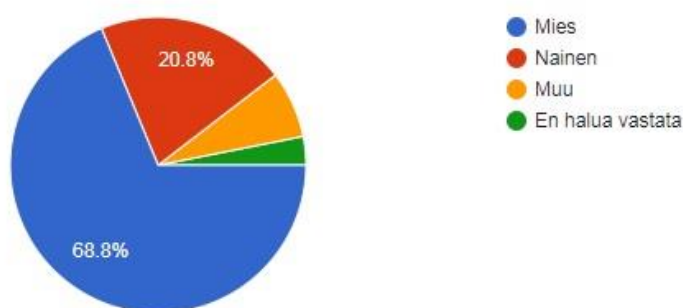
## 4.2. Taustatiedot

Kyselyn ensimmäinen kohta kosketi vastaajien nimiä. Tähän ei ollut pakko vastata, mutta halusin silti kysyä tätä mielenkiinnon vuoksi. Osittain kysyin sitä myös siitä syystä, jos jollakulla olisi ollut lisää kysyttävää aiheeseen tai kyselyyn liittyen, olisin tällöin tiennyt kenelle vastaan. Suurin osa vastaajista päättikin jättää kertomatta nimensä ja vaikka vastaaja olisikin nimensä jättänyt, en heidän oikeita nimiään kuitenkaan kyselyä läpikäydessäni aio tuoda esille.

Seuraava kysymys koski vastaajien sukupuolta. Vastausvaihtoehdoiksi laitoin Mies, Nainen, Muu tai en halua vastata. Kuten ympyrädiagrammista näkee, vastaajista suurin osa oli miehiä. Vaikka naisten osuus pelaajista on nykyisin lähes yhtä suuri kuin miesten, on silti mielenkiintoista nähdä vastausprosenttien jakautuneen näin selkeästi miesenemmistöiseksi. Toisaalta miesten ja poikien keskuudessa pelaamista on pidetty ja pidetään tavallisempana kuin naisten tai tyttöjen. Sukupuoliroolit ovat edelleen hyvin isossa osassa, eivätkä naiset jotka harrastavat esimerkiksi pelaamista, halua välttämättä tuoda sitä esille.<sup>152</sup> Toisaalta 7,3 ja 3,1 prosenttia kaikista 96 vastaajasta kertoi sukupuolekseen, muun tai ei halunnut kertoa sitä ollenkaan, joten tämä taas antaa uskoa, että tällä kyselykerralla nyt vain sattui käymään niin, että suurin osa vastaajista oli miehiä. Kysely ei vain jostain syystä tavoittanut enemmän muita henkilöitä. Tosin vastausaikakin oli erittäin lyhyt.

### Sukupuoli

96 responses



Lähde: Kyselytutkimus 2018.

<sup>151</sup> Keskustelu Facebookissa, Roolipelaajien Suomi -ryhmä, luettu tammikuu 2018.

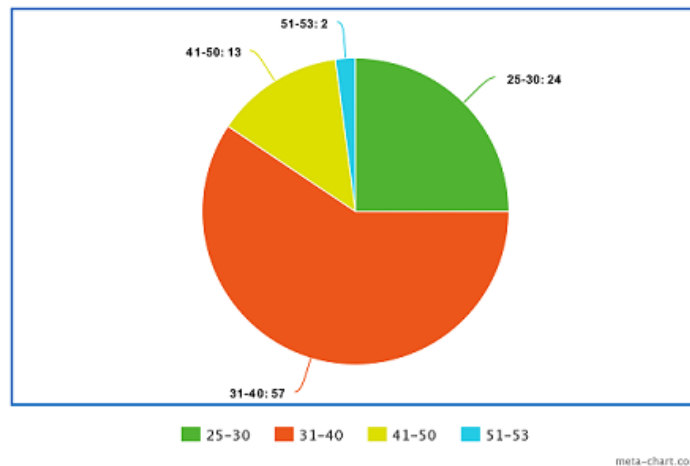
<sup>152</sup> Shaw, 2015, s. 15-21.

Vastausvaihtoehtojen ”Muu” ja ”En halua vastata” määrä sinänsä ei yllättänyt. Asia joka, alkoi mietityttää oli vastaajien rehellisyys. Toki tänä päivänä maailmassa on myös jonkin verran muunsukupuoleisia tai henkilöitä, jotka eivät tiedä mikä heidän sukupuolensa oikeastaan on tai miksi he identifioituvat.<sup>153</sup> Suomessakin tällaisia ihmisiä on jonkin verran. Syy miksi tämä kuitenkin alkoi askarruttaa oli se, että pelaajien keskuudessa tai yleensä muutenkin tällaisten kyselyiden kohdalla, on tavallista että muutama vastaaja saattaa heittää oman vastauksensa leikiksi. He valitsevat huumorimielessä kaikkein erikoisimmat vastausvaihtoehdot ja näin ollen koko kyselyn luotettavuus hiukan kärsii. Toki usein tällaisissa tapauksissa nämä vastaukset ovat niin selkeästi outoja tai erilaisia, että ne on helppo poimia erilleen. Tämän kyselyn kohdalla sain kuitenkin onneksi huomata, että kaikki vastaajat, jotka olivat valinneet jommankumman näistä kahdesta vaihtoehdosta, olivat oikeasti rehellisen oloisia. Heidän vastauksensa olivat analyttisiä ja erittäin mielenkiintoisia lukea, joten en usko, että he olisivat leikillään valinneet tätä vaihtoehtoa. Enemminkin tätä mainitsemaani vitsikästä, hiukan aiheen ohi menevää vastaamista löytyi muutamien vastaajan kohdalla, jotka olivat merkinneet sukupuolekseen miehen.

Kolmas kysymys pysytteli edelleen vastaajien taustatiedoissa. Halusin selvittää minkä ikäisiä kyselyyni vastanneet henkilöt olivat. Iän selvittäminen oli tärkeää, koska näin ollen pystyin tarvittaessa rajaamaan ulkopuolelle vastauksia henkilöiltä, jotka eivät oikeastaan olleet ehtineet pelata videopelejä 1980- ja 1990-luvuilla. Onneksi vastaajista suurin osa oli iältään noin 30-vuotiaita tai vanhempia. Muutaman vastauksen jouduin kuitenkin jättämään ulkopuolelle, koska vastaajat olivat minua nuorempia, eli iältään 22 – 24-vuotiaita. Heidän osuutensa kaikista vastauksista oli vain parin prosentin luokkaa, joten suurin osa vastauksista oli käyttökelpoisia. Toki heidänkin vastauksensa olivat mielenkiintoisia, mutta koska he olivat olleet tutkimukselleni tehdyn aikarajauksen aikoihin vain muutaman vuoden ikäisiä vuosituhanen vaihtuessa, päätin jättää heidän vastauksensa pois lopullisesta analyysistä. Heidän vastauksensa eivät ole mukana lopullisissa 96 vastauksessa, joita analysoin tässä tutkimuksessa. Suurin osa vastaajista sijoittuu iältään 30 ja 40 ikävuoden välille. Heidän osuutensa oli 61,4 prosenttia kaikista vastaajista. Hienoa oli huomata myös muutaman 50 vuotiaan ja sitä vanhemman löytäneen kyselyni. Heidän vastauksensa olivat mielenkiintoista luettavaa, koska he olivat 1980-luvun alussa jo teini-iässä ja he antoivat hieman erilaista näkökulmaa aiheeseen.

---

<sup>153</sup> Essed, Goldberg, Kobayashi, 2005, s. 102-113.



Lähde: Kyselytutkimus 2018.

#### 4.3. Yleistä pelaamisesta

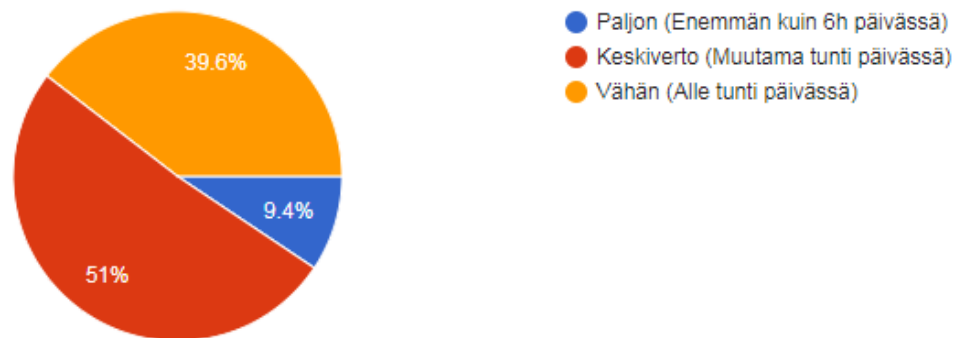
Seuraava kysymysosio käsitteli vastaajien pelaamista tällä hetkellä ja kyselyn aikarajauksen aikana. Ensimmäisenä minua kiinnosti milloin vastaajat muistavat pelanneensa videopelejä ensimmäisen kerran. Tätäkin kysymystä olisi voinut hiukan tarkentaa, koska hain vastaukseksi vuosilukua, jolloinka he mahdollisesti muistavat pelanneensa ensimmäistä kertaa. Osa vastasikin näin, mutta joissain vastauksissa tämän selvittäminen vaati hieman enemmän työtä, koska vastauksena oli ikä, kuten ”7-vuotiaana” tai yleistasolla oli mainittu vain ”1980-luvulla”. Muutama oli vastannut myös, että ”lapsena”. Koska olin kysynyt heidän ikäänsä juuri edellisessä kysymyksessä, tämä ei lopulta tuottanut ongelmia. Lähes kaikki vastaajat syntymävuodestaan riippumatta muistavat pelanneensa ensikertaa tai saaneensa ensikosketuksen videopeleihin jo hyvin varhaisessa vaiheessa, eli noin 6-vuotiaana. Heidän osuutensa kaikista vastauksista oli 85 prosentin luokkaa. Toki jotkut muistelivat pelanneensa ensi kertaa jo 3- tai 4-vuotiaana, mutta he ovat selkeässä vähemmistössä, heidän osuutensa jäi vain noin 10 prosenttiin. Loput noin 5 prosenttia vastaajista olivat pelanneet ensimmäisen kerran hiukan vanhempana, eli koulun aloittamisen jälkeen noin 7 – 10-vuotiaana. Vastausten perusteella on siis selvää, että pelaaminen on aloitettu jo hyvin varhaisessa vaiheessa.

Tämän jälkeen oli tärkeää selvittää, kuinka paljon vastaajat pelaavat tänä päivänä videopelejä. Suurin osa vastaajista kuitenkin mitä ilmeisimmin käy töissä tai opiskelee, joten aikaa kaikelle muulle luulisi jäävän niukalti. Jaoin vastausvaihtoehdot tuntimäärien mukaan, jotka vaikuttivat itsestäni järkeviltä. ”Paljon”-vaihtoehto tarkoitti, että vastaaja pelaa enemmän kuin kuusi tuntia päivässä videopelejä, keskiverron verran pelaava henkilö pelaa muutaman tunnin, eli 2-3 tuntia päivässä ja vähän pelaavat alle tunnin päivässä. Seuraavasta ympyrädiagrammista näkee, että suurin osa vastaajista käyttää tänä päivänä aikaa pelaamiseen joko keskiverron verran tai vähän. Heidän osuutensa on 90,6 prosenttia kaikista vastauksista. Heistäkin silti suurin osa pelaa muutaman tunnin päivässä, koska 51 prosenttia

vastaajista oli valinnut tämän vaihtoehdon. Paljon pelaavien osuus oli silti mielestäni yllättävän iso. Töiden tai opiskelun lisäksi, jos vielä pelaa enemmän kuin 6 tuntia päivässä, ei aikaa juuri jää muulle.

## Miten paljon pelaat?

96 responses



Lähde: Kyselytutkimus 2018.

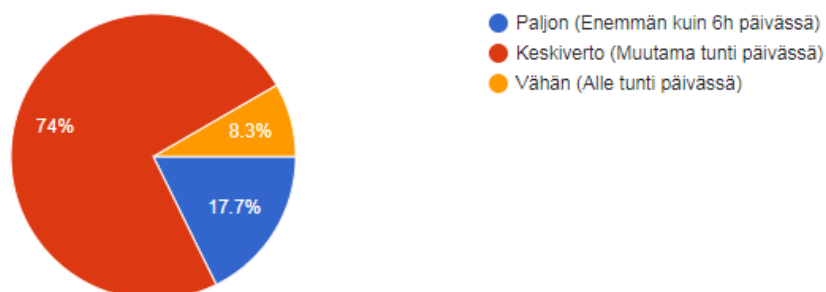
Edelliseen kysymykseen liittyen selvitin, millaisia pelejä vastaajat pelaavat tällä hetkellä. Vastaukset olivat hyvin erilaisia. Erittäin paljon kerrottiin pelattavan roolipelejä ja seikkailupelejä, kuten The Witcher 3, Final Fantasy sarjan pelejä tai Tomb Raidereita. Myös erilaiset strategiapelit oli mainittu useaan otteeseen. Mobiilipelejäkin kerrottiin pelattavan, koska aikaa ei yksinkertaisesti riitä muuhun. Erityisesti naiset olivat vastanneet pelaavansa paljon mobiilipelejä, sekä erilaisia puzzle- ja taktiikkapelejä. Myös tasoloikat tulivat esille oikeastaan vain naisten vastauksissa. Miesten kohdalla puhuttiin enemmän räiskintä-, strategia- ja roolipeleistä. Onko todellakin näin, että naisilla pelaaminen on lyhytjänteisempää aikuisena ja sille ei ole aikaa samalla tavalla kuin ennen? Miehet kun näyttävät pelaavan massiivisia satoja tunteja aikaa vieviä pelejä, oli elämänvaihe mikä hyvänsä. Toki on mahdollista, että tässä kyselyssä vastaukset nyt vain sattuiivat menemään näin. Olisi mielenkiintoista selvittää toisessa tutkimuksessa, pitääkö saamani tulos paikkaansa ylipäänsä suomalaisten pelaajien keskuudessa, vai johtuuko tämä selkeä ero vain pienestä otannasta.

Koska aiheenani on tutkia suomalaisia pelaajia 1980- ja 1990-luvuilla olivat kaksi seuraavaa kysymystä tärkeitä kyselyn kannalta. Halusin selvittää miten paljon vastaajat pelasivat videopelejä lapsuudessaan tai nuoruudessaan ja myös millaisia pelejä he pelasivat. Eli periaatteessa esitin saman

kysymyksen kuin edellisessä kohdassa, mutta nyt sijoitettuna menneisyyteen. Näistäkin vastauksista muodostui selkeä ympyrädiagrammi, josta näkee vastaajien pelaamiseen käyttämän ajan tuolloin. Nyt vähän, eli alle tunnin päivässä pelanneiden, osuus oli vain 8,3 prosenttia kaikista vastauksista. Taas keskiverron verran pelanneiden osuus oli niinkin iso, kuin 74 prosenttia ja paljon pelanneet olivat 17,7 prosentissa. Tämän diagrammin perusteella voidaan siis päätellä, että lapsuudessa ja nuoruudessa pelaamiseen oli enemmän aikaa ja ilmeisesti pelaamista ei välttämättä oltu rajoitettu kovin paljon. Voi olla mahdollista, että vanhemmat ovat pitäneet pelaamista hyvänä harrastuksena, tai sitten he eivät ole vain välittäneet, kunhan lapsoset ovat olleet poissa pahan teosta. Omalla kohdallani nimittäin pelaamista rajoitettiin tarpeen tullen ja jo pari tuntia päivässä oli hyvin paljon peliaikaa lapsena. Teini-iässä ja lukiossa ollessa asiat toki muuttuivat ja sain enemmän vapautta tehdä mitä halusin. Suurin osa vastaajista on kuitenkin tutkimuksen aikajänteen huomioon ottaen ollut lapsia, kun he ovat pelanneet ja he ovat eläneet nuoruutensa joko aivan 1990-luvun lopulla tai 2000-luvun alussa. Vanhemmat eivät näytä juurikaan rajoittaneen pelaamista tai he eivät ole asettaneet tiukkoja rajoja sille. Kun tarkastellaan aiempaa diagrammia ja tätä diagrammia, voidaan myös huomata, että ajan myötä pelaamiseen käytetty aika on vähentynyt. Osa yli 6 tuntia päivässä pelanneista on vähentänyt peliaikaansa vain muutamaan tuntiin ja osa muutaman tunnin päivässä pelanneista, on vanhenemisen ja aikuiselämän velvollisuuksien myötä joutunut luopumaan harrastuksestaan ja heidän pelaamisensa on vähentynyt alle tuntiin päivässä. Toisaalta myös osa vastaajista, jotka saivat lapsena pelata vain maksimissaan sen tunnin päivässä, on osa siirtynyt pelaamaan muutaman tunnin päivässä. Eli liikkuvuutta on tapahtunut aikuistumisen ja kasvun myötä, mikä on usein erittäin normaalia, koska aikaa ei yksinkertaisesti riitä kaikelle.

### Miten paljon pelasit 80- ja 90-luvuilla

96 responses



Lähde: Kyselytutkimus 2018.

Osa vastaajista pelasi tuolloin erilaisia pelejä kuin nyt. Vastauksissa oli hyvin paljon taistelupelejä, seikkailupelejä ja tasoloikkapelejä. Pelivalintoihin vaikutti pitkälti se, mitä vanhemmat antoivat heidän ostaa. Toisaalta myös usein konsolipelit olivat juuri seikkailupelejä tai tasoloikkapelejä, koska niitä oli sen ajan teknologialla helppo tehdä. Mielenkiintoista vastauksissa on se, että suurin osa vastaajista tuntuu pelanneen lapsena konsolilla, vaikka Suomessa oli paljon tietokoneita, kuten Commodore 64, Amiga ja muita vastaavia. Vastaajat mainitsivat konsoleista puhuessaan usein Nintendon NES tai SNES konsolit sekä Sonyn PlayStation 1 konsolin. Commodore 64 ja Amiga nähtiin selkeästi tietokoneena, jolla pystyi tarvittaessa tekemään muutakin kuin pelaamaan. Konsoleita oli hankittu vain pelikäyttöön, koska ne pystyivät pyörittämään vain niille valmistettuja pelejä. Suomessa tehdyn pelihistoriallisen tutkimuksen valossa tämä vaikuttaa oudolta, koska sen mukaan suurin osa pelaajista Suomessa olisi 1980- ja 1990-luvuilla pelannut juurikin ”Nepulilla”, eli Commodore 64:llä, tai Amigalla. Konsolit ja niille tehdyt pelit olivat kuitenkin kalliita ja tietokoneen hankkimista pystyttiin perustelemaan helpommin sillä, että sitä voitiin käyttää muuhunkin kuin pelaamiseen.<sup>154</sup> Ensimmäinen Suomeen tuotu ”Nepulierä”, joka koostui 600 koneesta, myikin loppuun lähes heti.<sup>155</sup> Toki vastauksissa tuodaan esille myös tietokoneet, mutta ne ovat selkeässä vähemmistössä. Enemmän puhutaan Nintendosta tai PlayStationista. Vastauksiin vaikuttavista kriteereistä voidaan jättää saman tien pois minun valitsemani pelit, joita tutkimuksessa käsittelen, koska mainitsen ne ja niihin liittyvät hahmot vasta seuraavissa kysymyksissä. Eteenpäinkään ei vastauslomakkeella päässyt, jos ei vastannut aina edellisen osion kysymyksiin ensin. Vastaajilla ei siis ollut minkäänlaista etukäteistietoa siitä, mitä pelejä tulen itse käsittelemään. Mobiilipelit tietysti jäävät tässä vaiheessa vastauksista pois, koska ne tulivat kunnolla markkinoille vasta 2000-luvulla ja silloin ensimmäisen kymmenyksen loppupuolella. Mobiilipelejä tosin alettiin tehdä jo 1990-luvun lopulla, koska Nokia halusi mukaan pelimarkkinoille.

#### 4.4. Pelihistoriaa

Kyselyn kolmannessa osiossa halusin selvittää, miten hyvin vastaajat tunsivat peliklassikoita ja pelejä, joissa on ollut naishahmoja vaihtelevissa rooleissa. Tässäkään vaiheessa en tarkemmin selventänyt, miksi juuri nämä pelit tai hahmot otin esille, vaan kysyin mitkä valituista peleistä vastaajat tiesivät tai tunsivat. Jatkokysymyksenä halusin myös selvittää, miksi kyseiset pelit olivat jääneet vastaajan mieleen. Samanlaiset kysymykset minulla oli myös pelihahmoista. Vaihtoehtoina

---

<sup>154</sup> Kuorikoski, 2014, s. 11-62.

<sup>155</sup> Ibid.



oli tärkeitä naishahmoja kaikista tässä tutkimuksessani käyttämästäni ja esittelemistäni peleistä. Vastausten perusteella käy ilmi, että kaikki pelaajat tiesivät ainakin yhden tai useamman pelin listalta. Tämä on tutkimuksen kannalta erittäin hyvä asia, koska tämä antaa pohjaa koko tutkimuksen tekemiselle. Jos pelit olisivat olleet tuntemattomia tai vastaajista vain harva olisi tiennyt nämä pelit, olisi minun pitänyt harkita aiheittani tai vähintäänkin aineistona käyttämiäni pelejä uudestaan.

Parhaiten tunnistettiin Tomb Raider. Sen muisti 97,9 prosenttia vastaajista. Kaikista vastaajista vain kaksi ei tunnistanut peliä. Tämä kertoo jotain Laran ikonisuudesta sekä pelisarjan suuresta suosiosta eri ikäisten pelaajien keskuudessa. Mielenkiintoista vastauksissa on se, että kaikkein huonoiten tunnistettiin pelisarjoista Metroid. Maailmalla tämä japanilaisen pelisarja on noussut suureen suosioon ja tänä päivänä Suomessakin tunnutaan pelaavan paljon tämän pelisarjan eri osia. Lieneekö sitten aikaisemmin mainitsemani tietokonevoittoisuuden ansiota, että Metroid on jäänyt vähän pimentoon. Konsolit kuten Nintendo Entertainment System maksoivat kuitenkin 1980-luvulla ja vielä 1990-luvun alussa kohtuullisen paljon ja niillä ei voinut tehdä muuta pelaamisen lisäksi. Tietokoneet olivat tässä suhteessa paljon hyödyllisempiä, vaikka niilläkin hintaa oli. Koneesta sai maksaa jopa 3000 markkaa vielä jonkin aikaa julkaisun jälkeen. Uutena ne maksoivat useita tuhansia euroja enemmän.<sup>156</sup> Muut pelit tai pelisarjojen osat tunnistettiin kanssa erittäin hyvin. Vastaajien mielestä valitsemani pelit kuuluvat nimittäin jokaisen pelaajan yleissivistykseen. Näistä peleistä puhutaan edelleen tänä päivänä hyvin paljon ja niistä on tehty ”remakeja”, eli vanhoista peleistä tehtyjä uusia versioita,<sup>157</sup> tai ne ovat osa pelisarjaa, josta tulee yhä uusia viihdyttäviä osia.

1992 alkoi ilmestyä myös ensimmäinen suomalainen pelikästään peleihin keskittynyt lehti. Tämä oli Pelit-lehti. Se on ilmestynyt jo kohta 30 vuoden ajan ja on yhä yksi maailman vanhimmista pelialan lehdistä. Monet vastaajista viittaavat myös kyseiseen lehteen. Kaikilla ei ollut varaa hankkia haluamiaan pelejä, joten niistä haluttiin lukea ja niistä keskusteltiin paljon lehden palstoilla. Tätä kautta monet pelit, jotka muutoin olisivat saattaneet mennä tuolloin huomaamatta ohi, löysivät tiensä pelaajien koteihin ja heidän sydämiinsä.

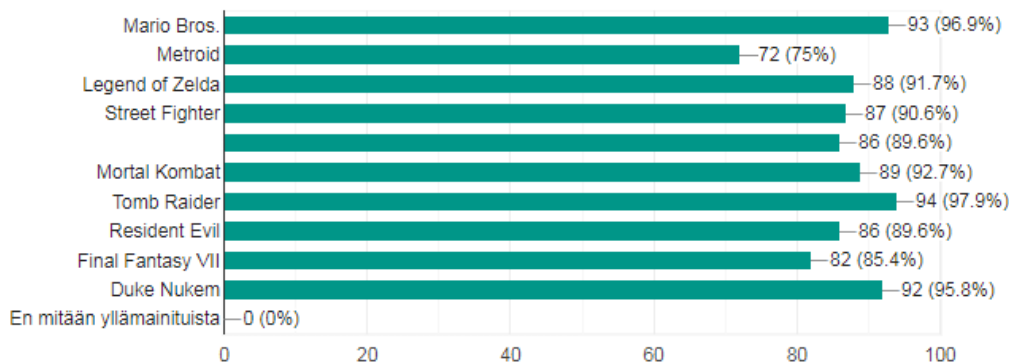
---

<sup>156</sup> Kuorikoski, 2014, s. 11-34.

<sup>157</sup> Tässä uudessa versiossa on usein parannettu grafiikkaa sekä tekoälyä.

## Mitkä näistä peleistä muistat tai tiedät? Voit valita useamman vaihtoehdon.

96 responses



Lähde: Kyselytutkimus 2018.

Vaikka vastaajat tunnistivat pelit erittäin hyvin, ei samaa voi sanoa kaikkien pelihahmojen kohdalla. Taistelupelien, eli Mortal Kombatin sekä Street Fighterin naishahmot tunnisti vain hieman alle 30 prosenttia vastaajista. Samoin myös Final Fantasy VII ja Resident Evil pelisarjan naishahmot tunnisti vain hieman yli 20 prosenttia vastaajista. Street Fighterin sekä Mortal Kombatin kohdalla on ymmärrettävää, että vastaajat eivät välttämättä muistaneet hahmoja, koska näissä peleissä he ovat vain pieni osa kaikkien valittavien hahmojen joukossa. Taistelupeleissä on yleensä suuri määrä hahmoja, joiden välillä pelaaja voi valita. Hahmojen taisteluliikkeet ja tekniikka eivät ole keskenään samanlaisia, joten osa pelaajista valitsee aina pelattavakseen hahmon, jonka liikkeet he osaavat ja hallitsevat erittäin hyvin.

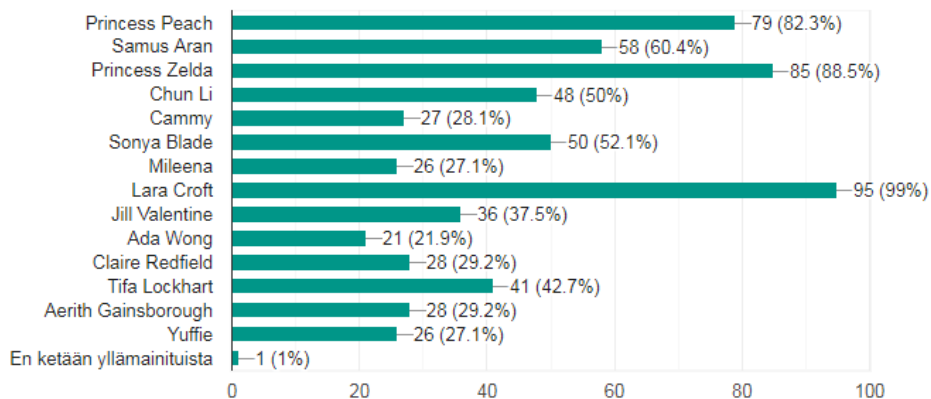
Resident Evil, sekä Final Fantasy VII ovat luonteeltaan seikkailu-, toiminta- ja roolipelejä. Ensimmäisenä mainitun naishahmoista on ymmärrettävää, jos Ada Wong ei välttämättä ole jäänyt kaikkien mieleen. Hän ilmestyy peleissä näyttämölle aina välillä vain hetkellisesti, eikä häntä myöskään ole otettu mukaan kaikkiin pelisarjan peleihin. Mielenkiintoista kuitenkin on se, että peleissä joissa hän on esiintynyt hänellä pääsee pelaamaan, kun pelaaja on suorittanut pääjuonen loppuun ensin toisilla pelin sankareilla. Hänen tarinansa tuovat aina mielenkiintoisia yllätyksiä mukanaan sarjan peleihin. Yllättävää on, että vain 29,2 prosenttia vastaajista tunnisti Claire Redfieldin. Hän on kuitenkin yksi pelisarjan tärkeimmistä hahmoista. Syynä saattaa tosin olla se, että häntä ei nähdä pelisarjan ensimmäisessä osassa, vaan vasta toisessa. Siinäkin pelissä hänellä pääsee pelaamaan vasta, kun pelaaja on ensin selvittänyt pelin loppuun asti Raccoon Cityn sankarillisella poliisilla Leon Kennedylla. Final Fantasyn kohdalla ei tarvitse miettiä, miksi vain pieni osa tunnisti Yuffien. Pelissä hänet oli helppo ohittaa, koska hänet sai mukaan sankarijoukkioon, jos meni oikeaan

aikaan oikeaan paikkaan pelin kartalla. Monet pelaajat eivät tätä ainakaan pelin ilmestymisen aikoihin edes tienneet ja sitä oli hankalaa selvittää, koska Internet ei ollut vielä samanlainen hyödyke kuin tänä päivänä. Aerithin tai Aeriksen kohdalla asia kuitenkin mietityttää. Hän oli pelin tärkeimpiä naishahmoja ja hänen osuutensa pelin tarinassa oli erittäin dramaattinen ja mieleenpainuva. Muistan sen epäuskon tunteen, kun ensimmäisen kerran pääsin näkemään pelin käänteentekevimmän kohdan. Vastaajista 85,4 prosenttia kuitenkin tunnisti pelin, joten on erikoista, että vain 29,2 prosenttia muisti tai tunnisti Aerithin. Osittain tämä saattaa toki johtua siitä, että hänen nimestään on kahdenlaista versiota. Aerith ja Aeris. Se saattoi olla osittain syynä vähäiseen tunnistusprosenttiin. Toisaalta nämä nimet ovat kyllä erittäin lähellä toisiaan ja olin kyselyssä laittanut hänet samaan joukkioon muiden pelin sankarittarien kanssa. Mielenkiintoisin seikka vastauksissa on kuitenkin se, että yksi vastaajista, 45-vuotias nainen, ei tunnistanut ketään näistä naishahmoista. Harmittavasti kyseinen vastaaja ei ole selvittänyt asiaa sen enempää. Hän kuitenkin tunnisti puolet kyselyssä käyttämistäni peleistä. Tai ainakin väitti tunnistaneensa ja piti niitä klassikoina, jotka kaikkien tulisi tietää.

Jo hahmoja valitessani olin kohtuullisen varma siitä, ketkä hahmoista tunnistettaisiin tai muistettaisiin parhaiten. Aavistukseni osui oikeaan. Parhaiten tiedettiin Lara Croft, joka on päähahmona Tomb Raiderissa, Prinsessat Peach ja Zelda, joita pelien sankarit saavat olla pelastamassa aina milloin millaisesta pulasta, ja Samus Aran Metroidin päähahmo. Prinsessojen kohdalla on ymmärrettävää, että heidät muistetaan, koska he ovat pelien palkinto. Heidä kohti käy sankarin tie ja heidän takiaan sankarit lähtevät näille pitkille ja vaarallisille matkoille. Lara taas on näyttänyt, että naisetkin osaavat, ja pelit, joissa hän on ollut usein myös pelimekaniikoiltaan erittäin mielenkiintoisia ja toimivia. Tosin myös ensimmäisen Tomb Raiderin kohdalla pelaajien mieleen ovat jääneet hänen jättimäinen ja kartionmuotoinen rintamuksensa. Vaikka peleistä Metroid tiedettiin huonoiten, toki silloinkin sen tunnisti 75 prosenttia vastaajista, tunnisti Samuksen vastaajista 60,4 prosenttia. Eli palkkionmetsästäjän urotyöt eivät ole jääneet pelaajilta huomaamatta. Pelisarjaa on tehty 1980-luvulta asti tähän päivään ja se on valloittanut lähes kaikki Nintendon konsolit.

## Ketkä hahmoista tunnistat tai muistat?

96 responses



Lähde: Kyselytutkimus 2018.

Seuraavaksi halusin selvittää, miksi nämä hahmot olivat jääneet pelaajien mieleen. Edellä siis käsittelin vastauksia sen pohjalta, miksi jotkin hahmot eivät välttämättä olleet jääneet niin selkeästi pelaajien mieleen, vaikka pelisarjat olikin erittäin hyvin tunnistettu. Suurimmissa osassa vastauksia mainitaan, että hahmot ovat erittäin merkittävien pelien sankareita tai ainakin sankarien veroisia hahmoja. Eli tässäkin tapauksessa pelien tunnettavuus auttoi siinä, että hahmot tunnistettiin. Muutamassa kohdassa vastaajat myös mainitsevat, erityisesti Lara Croftin kohdalla, että hänestä on myös kaikenlaista muutakin materiaalia, jonka kautta hahmoon on päässyt tutustumaan. Näitä vastauksia on kaikista vain pari, joten selkeä seksuaalisointi ainakin kyselyn tässä vaiheessa on vain hyvin pienen prosentin luokkaa. Ensirakkautena pelien naishahmot ovat toki näyttäytyneet. Esimerkiksi eräs vastaaja käy läpi hyvinkin selkeästi omaa ihastustaan: ”*Poikkeuksena Aerith, joka oli varhaisteini-ikäni suuri pelihahmorakkaus ja Tifa, jonka tajusin vanhempana olevan FF7:n hetero-oletusparituksista se mielenkiintoisempi. Chun Li jäi mieleen jännänä voimakkaana naishahmona ja Samus kutkuttavan sukupuolettomana pelaajahahmona (Samusin sukupuoli ei sinällään siis vaikuttanut mihinkään eikä sitä sen kummemmin korostettu, toisin kuin ihastukseen tähtäävät Tifa ja Aerith, pelastettaviksi asetetut Peach ja Zelda sekä vähintään osin seksuaalisoidut Chun Li ja Cammy.)*” Halusin nostaa tämän vastauksen massasta esille, koska se tuo esille kuinka pelihahmot voivat vaikuttaa pelaajiin erittäin syvästi. Kyseinen vastaaja puhuu myös hahmojen seksuaalisoinnista ja tiedostaa, että sitä tehdään. Hänen tapauksessaan mieleen jäämisen syynä on kuitenkin ollut enemmän lapsuus- sekä nuoruusajan ihastus, ei niinkään suoranainen seksuaalisointi ja hahmojen rintavarustuksen tai heidän takapuolensa tuijottelu ja siitä fantasiointi. Ei ihastus kuitenkaan tätä mahdollisuutta välttämättä sulje pois. Tämän tyyppisiä vastauksia oli joitakin, mutta

tässä tulee mielestäni parhaiten esille, että kaikkea naishahmojen huomiointia ja heidän ajatteluaan ei voi tässä tapauksessa laskea seksuaalisoinniksi.

Kyseessä voi olla vain pelkkää ihailua, ihastusta tai ihannointia, jotka eivät ole aina välttämättä heti rinnastettavissa seksuaaliseen haluun. Tämä on mielestäni erittäin tärkeä huomio, koska tutkimuksessani olen käyttänyt lähteenä myös Anita Sarkeesianin YouTube-videosarjaa *”Tropes vs. Women in Video Games”*. Saamieni vastausten valossa en voi kuin ihmetellä, miten Sarkeesian on voinut käsittää kaiken videopelikuvaston sekä kaikkien pelaajien ajatusmaailman olevan pelkkää seksististä ja seksuaalisoitua ajatusta ja katsetta. Toki hänen näkökulmansa ja ajatuksensa ovat ymmärrettäviä, kun huomioidaan hänen taustansa. Hän on pitkän linjan kanadalainen feministibloggaaja, joka on hyökännyt lähes kaikkea mediaa vastaan, joka käsittelee naisia. En kuitenkaan väitä, että hänen huomionsa olisivat huonoja. Mielestäni asioita pitäisi vain tutkia hiukan syvällisemmin. Toki sainhan itsekin selkeitä vastauksia, joissa näkyy hahmojen seksuaalisointi. Yksi selkeimpiä tällaisia vastauksia tällä saralla oli esimerkiksi tämä: *”Chun Li, Jill Valentine, Ada Wong ja Tifa ovat kyllä tutumpia modernien seksuaalisoitujen fanitaiteilujen kautta kuin itse peleistä.”* Kaikkeen mediaan ja populaarikulttuurin, sekä sen julkkiksiin liittyy tänä päivänä selkeää fanikulttuuria. Ihmiset tuovat esille tunnettuja henkilöitä ja hahmoja erilaisessa valossa, kuin mihin heidät on alun perin tarkoitettu, tosin joissain tapauksissa etenkin videopelien kohdalla ei voi olla huomaamatta, kuinka tarkoituksenmukaisesti hahmojen tiettyjä ruumiin osia korostetaan. Tällä halutaan saada huomiota ja tehdä niin sanottua *”Fan servicea”*<sup>158</sup>. Pitää kuitenkin muistaa, että tämä ei koske pelkästään naisia, vaan myös miehet joutuvat tämän saman asian kohteeksi.

Mutta kuten jo sanoin suurin osa vastaajista muistaa hahmot näiden vastauksien perusteella lehdistön ja silkan pelaamisen ilon vuoksi. Kaverit ja Pelit-lehti myös mainitaan tapoina ja paikkoina, joiden avulla hahmoihin pääsi tutustumaan, jos peliä ei itsellä ollut. *”Princess Peach näkyi paljon, tykkäsin Marioversen peleistä tosi paljon, vaikkei kotonani koskaan Nintendoja ollutkaan, vaan pelasin kavereiden luona. Zeldoja en koskaan pelannut lapsena, mutta Princess Zelda ihastutti minua. Tomb Raider ja Lara Croft herättivät 90-luvulla paaaaljon keskustelua, myös sukupuoleen liittyen. Mortal Kombateja tuli pelattua jonkun verran jo tuolloin kavereitten kanssa, ja pelasin hirveän mielelläni naishahmoilla, kun hahmotin itseni tytöksi tuolloin.”* Silkka mahdollisuus päästä pelaamaan ajoi tässäkin tapauksessa hahmon seksuaalisoinnin edelle, vaikka vastaaja mainitseekin, että hän puhui näistä asioista kavereidensa kanssa.

---

<sup>158</sup> Tällä termillä tarkoitetaan median tapaa herättää fanien ja ihmisten mielenkiinto henkilöä tai hahmoa kohtaan, kun hänestä paljastetaan tiettyjä asioita tai julkaistaan mielikuvituksen herättäviä kuvia ja julkaisuja. Fanit tarttuvat näihin ja alkavat ihannoida tai muulla tavoin tuoda esille fantasioitaan.

## 4.5. Suhde naishahmojen kuvan muuttumiseen peleissä

### 4.5.1. Yleinen suhtautuminen naishahmoihin

Kyselyni neljäs osio koostui kolmesta avoimesta kysymyksestä, jotka käsittelivät vastaajien suhtautumista, näkemystä ja heidän muistiaan koskien yleisesti lähipiiriä ja pelaamista 1980- ja 1990-luvuilla, kun videopeleissä alkoi olla enemmän vahvoja naishahmoja. Ensimmäinen kysymyksistä käsitteli vastaajien yleistä suhtautumista naishahmoihin videopeleissä tuona aikana. Kysymys kuului ”*Millainen oli suhtautumisesi naishahmoihin peleissä 80- ja 90-luvuilla? Kuvaile mitä mahdollisesti ajattelit heistä päähahmoina, sivuhahmoina, sidekickkeinä, tai hahmoina joilla ei ollut pelin etenemisen kannalta juuri (lainkaan) merkitystä?* ”. Näin jälkeenpäin tarkasteltuna tämänkin kysymyksen olisi voinut asetella paremmin. Tutkimukseni tarkoituksena on ollut selvittää, miten pelaajat suhtautuivat naishahmoihin ja kuitenkin puhun naishahmoista, joilla ei ole minkäänlaista merkitystä. Sain kuitenkin paljon mielenkiintoisia vastauksia, jotka vastasivat siihen mitä kysymykselläni ajoin takaa. Vastaukset pystyi jakamaan erilaisiin kategorioihin, kuten selkeään seksuaalisointiin. Vahvat naishahmot itsessään omalla päättäväisyydellään ja toiminnallaan jäivät mieleen, mutta he myös saattoivat olla vastaajille vain hahmoja muiden joukossa. Nämä naishahmot muiden vastustuksesta huolimatta päättivät toimia itse parhaaksi katsomallaan tavalla. Nämä kolme vastaustyyppiä erottuivat eniten. Muutamissa puhuttiin kuinka oheismedialla oli ollut vaikutusta ja kolme vastaaja kertoi kuinka heidän mielestään peleihin ei vain sopinut, että päähahmona oli nainen.

Kysymyksen vastauksien perusteella suurin osa vastaajista tuntuu kuitenkin olleen sitä mieltä, että naishahmot olivat vain hahmoja muiden joukossa. Kaikista vastaajista 60 henkilöä kirjoitti, että heidän mielestään pelin hahmojen sukupuolella ei ollut minkäänlaista merkitystä. Ei väliä olivatko he päähahmoja vai eivät. Selkeimpiä tähän viittaavia vastauksia olivat esimerkiksi erään 33 vuotiaan miehen vastaus: ”*En minä kai koskaan pistänyt sukupuolelle mitään suurta merkitystä. En osannut nörttinä kynäniskana identifioitua niihin miehiin (ennen tai jälkeen murrosiän), joten naisten asema (tai asemattomuus) peleissä jäi kanssa aika etäiseksi. Falloutit (teini-iän alkaessa) taisivat olla ensimmäisiä pelejä joissa pystyin yrittää muokata hahmoa itsenilaiseksi. Silloin pelasin pelit eka läpi älykkäänä ja tieteistä/puheesta kiinnostuneena miehenä (vaikka tämäkin jäi yleensä aika heikoksi, koska en kuitenkaan kyennyt sitoutumaan itselleni tärkeään toimintaan pelimaailmassa: kyseessä oli aina make-believe ja niin myös avatar pelissä. Hahmo ei ollut tärkeä koska se olin minä, vaan koska sen piti selviytyä. Toisella pelikerralla otin lihaksikkaan ja aseisiinmenevän naisen. Kun myöhemmin elämässä kuulin että ihmiset samaistuivat näihin hahmoihin, niin olin hämmentynyt.*”, sekä tämä 31-vuotias mies, jolle hahmoilla ei todellakaan ollut väliä, ”*Aivan sama oliko pelihahmo mies, nainen,*

*kärpänen tai possu*”. Näissä molemmissa vastauksissa tulee selkeästi esille se, että pelistä pitääkseen ja sitä pelatakseen ei tarvinnut välittää millaisella hahmolla pelasi, vaan peli itsessään meni kaiken edelle.

Muutama naispuolinen vastaaja kertoo myös, että heidän mielestään oli mukavaa, kun peleissä alkoi olla enemmän toiminnallisia naishahmoja, mutta heidänkin kohdalla vastaus kääntyy lopulta siihen, että hahmon sukupuolella sinänsä ei ollut pelin immersion ja pelattavuuden tai siitä nauttimisen kanssa mitään tekemistä. Esimerkiksi tämä 33-vuotiaan naisen vastaus kuvastaa tätä hyvin: *”Peleissä hahmot eivät kenties tehneet mitään, mutta esimerkiksi Peach tuli minulle paremmin tutuksi Nintendo-lehdestä (sekä tv-sarjasta), jossa hänellä oli aktiivinen rooli osana jengiä. Ja enpä tuolloin varmaan edes miettinyt muutaman pikselin hahmojen sukupuolta. Playstationin myötä 90-luvun loppupuolella naishahmot saivat enemmän tilaa, mutta silloinkin oheismedia vaikutti hahmoihin, esim. Mortal Kombat -leffa. Pelasin lähinnä japsiropeja (Final Fantasy), joissa naisilla oli paikkansa porukassa, sekä mätäköpelejä kuten Tekken, jossa sukupuoli vaikutti vain taistelutyyliin jos siihenkään.”*

Vastauksen loppupuoli kuitenkin herättää kiinnostuksen. Kyseinen vastaaja mainitsee taistelupeli Tekkenin, jossa naishahmojen liikkeet eroavat muista hahmoista. Kyseessä on taistelupeli, jossa kaikilla hahmoilla on toisistaan eroavia liikkeitä samojen perusliikkeiden lisäksi. Kuitenkin muutamassa muussakin vastauksessa tätä sivutaan. Naishahmojen sanotaan herättäneen huomiota ja jääneen mieleen joidenkin pelien kohdalla siitä syystä, että heillä oli muista eroavia poikkeuksellisia kykyjä ja taitoja. Tämä 36-vuotias mies tuo myös saman huomion esille: *”Omat muistikuvani 80-luvun pelien hahmoista ovat muutenkin hataria. Oikeastaan sankariin en ole kiinnittänyt mitään erityistä huomiota. Sankarin sukupuoli on ollut joten ns. normivalkoinen mies. Sama tendenssi näkyi myös 90-luvun hahmoissa. Miesvaltaisuus oli selvä. Naishahmot olivat Lara Croftia lukuunottamatta pelaamissani peleissä statisteja. Toisaalta pelien loreen tuli myös jo vahvoja naishahmoja. Esimerkkinä Warcraft -pelisarja. Myös roolipeleissä naishahmot olivat osana kokonaisuutta hyvin esillä. Tavallaan naishahmot tuntuvat omissa muistoissa sellaisilta, etteivät he ole päähenkilöinä mutta toivat jonkin erityistaidon pelin maailmaan. Aikanaan tähän en kiinnittänyt huomiota, sillä luin ilmeisesti lapsena hahmojen sukupuolen ohi pelkästään pelillisen merkityksen kautta. Tarkoitin tällä siis sitä, että minua kiinnosti enemmän mitä taitoja, ominaisuuksia tai boosteja hahmo antaa kuin sen sukupuoli.”*. Tämä on mielenkiintoinen huomio, jota itse en oikeastaan ollut edes tullut ajatelleeksi. Tutkimukseeni valitsemistani peleistä juuri taistelupelit Mortal Kombat, Street Fighter sekä seikkailuroolipeli Final Fantasy VII sisältävät tällaisia naishahmoja, joilla on omat erikoiskykynsä, jotka hyödyttävät pelaajaa tai sankarijoukkiota. Esimerkiksi Final Fantasy VII

Aerithin pääasialliset kyvyt ovat taikomisessa ja parantamisessa. Toki muutkin pelin hahmot osaavat käyttää näitä kykyjä, mutta hänen hahmonsa on tehty enemmän taikuutta ja auttamista silmällä pitäen, koska lähitaistelussa hänestä ei ole juurikaan iloa.

Seuraavaksi eniten vastauksissa tuli esille selkeä seksualisointi. Vastaajat kertovat rehellisesti, kuinka naishahmot olivat heidän päiväuniensa ja fantasioidensa kohteita. Jos naishahmo oli riittävän hyvän näköinen, ei sillä ollut juurikaan merkitystä pääsikö hahmolla itsellään pelaamaan vai ei. Selkeästi tätä mieltä olevat vastaajat ovat yksinomaan miehiä. Vastaan ei tullut yhtäkään vastausta naiselta tai muun sukupuoliselta henkilöltä, joka olisi kertonut seksualisoineensa naishahmoja. Räikeimpiä esimerkkejä olivat tällaiset vastaukset: *”Lara Croft oli lapsuuden ihastukseni, koska tissit ja tuplapistoolit.”*, *”Lara oli seksisymboli, muut toiminnan kohteita ja passiivisia.”*, *”Päähahmoina mieleen tulee lähinnä Lara Croft, jonka keskeinen ominaisuus oli seksikkyys. Lara oli teinipojalle seksiobjekti ja masturbaatiofantasioiden kohde. Mutta samalla myös toimiva päähahmo melko hyvälle pelille. Sonya Blade oli samalla tavalla kombinaatio seksuaalista vetovoimaa ja väkivaltaista voimaa, joskin pelissään vain yhtenä hahmona muiden joukossa. Sivuhahmoina naisia esiintyi toki runsaasti, mutta harva niistä on jäänyt mieleen. Joissakin seikkailupeleissä osa päähahmoista oli naisia, mutta heidän naiseutensa ei ollut korostettua tai mieleen painuvaa (esim. Day of the Tentacle, Quest for Glory -sarja).”*

Nämä kaikki kolme vastausta tuovat esille sen, mistä monet pelialaa tänä päivänä syyttävät. Naisten kuvaamisen tarkoituksena nähdään vain teinipoikien ja mieslapsien<sup>159</sup> fantasioiden täyttäminen. Tällaisen ajatusmaailman kitkemiseksi ja muuttamiseksi on hyvä, että on olemassa Anita Sarkeesianin kaltaisia äänitorvia, mutta liikaa innostuessaan he saattavat vahingoittaa ajamansa tärkeän asian sanomaa. Vastauksia tarkastellessa tämä vastaustyyppi jäi kuitenkin selkeästi jälkeen siitä, että hahmon sukupuolella ei ole mitään väliä. Yllättävää olisikin ollut se, jos tällaisia vastauksia ei olisi ollenkaan ilmaantunut. Silloin olisi voinut ajatella, että kaikki vastaajat eivät ole olleet rehellisiä vastauksissaan. Muistitietohistoriallisissa tutkimuksissa tämä voi olla vaarana, koska ihmiset saattavat tieteen tahtoen vääristellä totuutta, tuodakseen itsestään esille paremman kuvan muiden silmissä. On myös mahdollista, että ajat ovat muuttuneet niin paljon, että vastaajat eivät välttämättä uskalla tuoda esille omaa sen aikaista oikeaa ajatustaan, koska tänä päivänä ennen sallittu mielipide saattaa olla hyvinkin paheksuttava. Muistitietohistoriassa puhutaan myös muistitiedon aikatasoista. Kun muistellaan jotain mennyttä tapahtumaa tai asiaa ja tuodaan se nykyhetkeen

---

<sup>159</sup> Aikuinen mies joka käyttäytyy, kuten lapsi tai teini.



tapahtuu siinä prosessi jossa annetaan merkityksiä menneisyydelle nykyisyyden lähtökohdista käsin.<sup>160</sup>

Kolmanneksi eniten vastauksissa tuli esille se, että pelaajat muistavat olleensa innoissaan vahvoista naishahmoista. Erityisesti tämän 44 vuotiaan naisen vastaus kiteyttää tämän hyvin selkeästi: *”Minusta oli mukavaa jos päähahmo oli nainen, esimerkiksi Gianna sisters -pelissä, sillä se oli todella harvinaista. Muistan kun ensimmäinen Lara Croft peli ilmestyi, ja Larasta oli tehty jotenkin todella överin seksikäs, ampieisvyötäröinen mimmi, selvästi miespelaajia silmällä pitäen - tämä oli siis vain minun huomioni. Silti minusta oli mahtavaa, että toiminnallinen päähenkilö oli nainen, eikä mikään apua huutava prinsessa tai neito hädässä, mihin yleensä oli totuttu.”*. Vaikka vastaaja mainitsee myös Lara Croftin ulkonäön, on hän silti eniten innoissaan juurikin siitä, että hän on voinut pelata vahvalla, itsenäisellä ja osaavalla hahmolla, joka on nainen.

Seuraava vastaaja jatkaa myös samalla linjalla, vaikka hänen ensimmäinen esimerkkipelinsä onkin ilmestynyt vasta vuosituhaten vaihtuessa. Tämä 28-vuotias nainen kertoo: *”Final Fantasy X:n Yuna oli mielestäni älyttömän siisti hahmo. Mieleeni on jäänyt pelin yksi ainoa tilanne Via Purificossa, jossa ohjattavana oli Tiduksen sijaan Yuna, ja jota venyitin tahallani jotta saisin ”olla” Yuna kauemmin. Yunan rooli pelissä oli tarinallisesti valtavan suuri, ja vaikka hän ei ollutkaan tiimin johtaja jota saisi pelihahmona liikuttaa, sain suurta mielihyvää siitä, että treenasin Yunan vahvimaksi taistelijakseni. Olen itse siis noin 13-vuotiaana samaistunut Yunaan paljon ja leimaantunut juuri tähän kyseiseen peliin voimakkaasti ehkä osittain juuri siksi, että pelissä oli samaistuttava ja uskottava naishahmo. Pelasin aikanaan myös paljon PS2:lle tehtyä Harvest Moonia, jossa maanviljelijämiehelle on tarjolla neljä erilaista naishahmoa vaimokandidaateiksi. Muistan tyttöjen ”deittailun” olleen hauskaa, koska siinä vaiheessa hahmoissa vaikutti olevan vielä jonkin verran syvyyttä ja salaisuuksia - heillä oli omat reittinsä pelimaailmassa, ja he saattoivat siitä syystä usein kadota jonnekin pitkiksi ajoiksi. Naimisiinmenon jälkeen naishahmot tuntuivat kadottavan toimijuutensa kokonaan: vaimo seisoskeli joko maatilan kotimökissä tai harhaili pitkin pihaa. Se tuntui pahalta, kuin olisi tullut jotenkin huijatuksi.”*

Tätäkin vastaajaa innosti hahmossa ulkonäön sijaan se, että kyseinen pelihahmo oli tehty hyvin aidon oloiseksi. Juuri tämä aitous sekä mahdollisuus pelata tai nähdä peleissä tällaisia hahmoja on se syy, miksi juuri heille ovat nämä pelit jääneet mieleen. Kirjoissa, elokuvissa sekä televisiosarjoissakin ihmisille jäävät parhaiten mieleen hahmot, jotka ovat joko samaistuttavia tai todella yli vedettyjä,

---

<sup>160</sup> Abrams, 2010, s. 19-24.

seksuaalisesti tai jollain muulla tavalla.<sup>161</sup> Pelit lasketaan myös samaan populaariviihteen kenttään kuin nämä muutkin. Videopeleissä kuitenkin täysin realistiset naishahmot ovat hyvin harvassa vielä tänä päivänä. Videopelejä tehdään kuitenkin edelleen siitä lähtökohdasta käsin, että pelaaja mitä luultavimmin on nuori poika tai mies. Näin ei kuitenkaan ole, vaan naisten osuus on ollut jo pidemmän aikaa noin 50 prosenttia pelaajista. Joten samaistuttavien aidonoloisten naishahmojen tekemisen ei luulisi olevan vaikeaa. Toki tutkimukseni aikarajauksen aikaan kukaan ei oikeastaan oivaltanut, että myös naiset voisivat olla kiinnostuneita pelaamisesta, joten 1980 – 1990-luvun pelien naishahmot ovat jääneet hiukan ohuiksi.

Muutama vastaus käsitteli myös sitä kuinka naishahmot tekivät pelistä itsestään huonon. Tai että naishahmoilla oli noloa pelata. Eräskin mies kommentoi näin: ”*En osannut ajatella pelaavani peliä, jossa nainen oli päähahmon roolissa. Vierastin muutenkin vahvoja naishahmoja peleissä. Sivuhahmoina naishahmot kyllä sopivat.*”. Toisen mielestä taas niillä pelaaminen oli noloa: ”*Veljeni ei halunnut pelata naishahmoilla mutta minä valitsin aina niitä vaikka vähän nolotti*”. Naishahmolla pelaaminen siis ylipäänsä koettiin näiden vastaajien kohdalla kamalaksi ja nolottavaksi asiaksi. Vastauksiaan he eivät tämän enempää avaa, mutta olisi ollut mukava tietää mikä asiasta teki noloa tai miksi naishahmolla ei haluttu pelata. Eräs muuta sukupuolta oleva 34-vuotias vastaaja kertoo, että hänelle syy oli se, että naishahmot esitettiin liian seksualisoidusti ja että ylipäänsä naishahmot oli peleihin kirjoitettu huonosti. Hän kirjoittaa: ”*Toivoin että naishahmoja olisi enemmän tai että hahmot olisi kirjoitettu paremmin. He olivat tylsiä tai riisuvan katseen kohteita jopa omissa peleissään. Opin pelaamaan mieshahmoja ja samaistumaan miehiin. En halunnut enää itsekään olla nainen*”. Hänen mielestään naisten esittäminen videopelissä oli niin huonoa, että hän alkoi kammota jopa omaa sukupuoltaan. Tämä naishahmojen heikko representaatio on ilmeisesti antanut pohjaa sille, että vastaaja on alkanut kokea olevansa jotain muuta sukupuolta kuin siihen johon hän on itse syntynyt. Tämä kuvastaa sitä, miten suuri merkitys kaikella medialla ja taiteella on ihmisiin.

#### 4.5.2. Oliko aktiivisten naishahmojen yleistymisellä vaikutusta

Seuraavaksi halusin selvittää vastaajien reaktioita pelien naishahmojen toiminnallisuuden, aktiivisuuden sekä heidän itsenäistymisensä suhteen. Tässä tapauksessa tarkoitan itsenäistymisellä sitä, kuinka videopeleissä alkoi olla pelattavana yhä enemmän rohkeita, omatoimisia sekä sankarillisia naishahmoja, joiden oli mahdollista tehdä omia päätöksiään. He eivät olleet pelkkiä

---

<sup>161</sup> Mäkelä, Puustinen, Ruoho, 2006, s. 80-106.

sankarin rakkauden kohteita tai taustalle jääviä henkilöhahmoja, jotka odottivat pelastamista tai kotona sankarin paluuta. Kysymys numero neljätoista kuuluikin, *”Useasti naisten kohtalona peleissä 80- ja 90-luvuilla oli olla pelastettavan roolissa (mm. Princess Peach, Princess Zelda). Vaikuttiko sinuun millään tavalla tai koitko pelit erilailla, kun peleihin alettiin tuoda aktiivisia ja itsenäisesti toimivia naishahmoja (mm. Samus Aran, Lara Croft)?”*. Kuten aina avointen kysymysten kohdalla, niin myös tässäkin tapauksessa, joukossa oli jonkin verran yhden sanan mittaisia vastauksia. Toki nämäkin antavat mielenkiintoista dataa, mutta eivät avaa juurikaan syitä sille, miksi asia on tai ei ole vaikuttanut kyseisen vastaajan kokemukseen. Kysymystä olisi toki voinut muotoilla niin, että pyydän vastaajaa selittämään vastaustaan, mutta onneksi laajempia vastauksia, joissa aiheeseen ja asiaan pureudutaan kunnolla, tuli myös paljon. Kysymyksen muotoilu, nyt kun katsoo asiaa, on sellainen että siihen on helppo vastata vain yhdellä sanalla, kuten ”Ei” tai ”Kyllä”. Seuraava ongelma, jonka huomasin kyselyn sulkemisen jälkeen oli, että valitsemani hahmot olivat räikeitä ääripään esimerkkejä. Zelda- ja Mario-pelien prinsessat ovat perinteisiä kaunottaria hädässä, kun taas Laran ja Samuksen aktiivisuus tulee tietäväksi siitä, että he ovat peleissä pelattavia hahmoja. He ovat omien peliensä sankareita, joita pelaaja ohjaa. Aktiivisuus ja omatoimisuus siis luodaan enemmänkin pelattavuuden kautta, ei niinkään tarinallisesti.

Vastauksia lukiessani oli erittäin selvää, että suurimmalle osalle vastaajista naishahmojen omatoimisuus ja sankarin asemaan pääseminen ei vaikuttanut pelikokemukseen millään tavalla. 96 vastaajasta 55 kertoo, että tällä asialla ei ollut heille minkäänlaista vaikutusta. Suurin osa näin vastanneista ei antanut lisää infoa miksi asia ei vaikuttanut heihin millään tavalla. Vastaukset olivat usein lyhyitä ja ytimekkäitä ”Ei” vastauksia. Muutama henkilö kuitenkin päätyi kommentoimaan ja selventämään miksi heihin ei vaikuttanut millään tavalla naishahmojen roolin muutos. Esimerkiksi 31-vuotias muun sukupuolinen henkilö kertoo: *”Voi olla, etten tuohon aikaan varsinaisesti huomannut tällaista käännettä. Ehkä ne pelityypit, joista olin silloin kiinnostunut, eivät korostaneet tätä muutosta hirveästi. Tai että jos on aloittanut seikkailupelit King’s Quest seiskalla<sup>162</sup>, niin ei välttämättä tule mieleen, että olisi jotenkin iso muutos, että näitä aktiivisia naishahmojakin alkaa nyt olla.”*. Vastaajan mainitsemassa pelissähän päähahmot ja sankarit ovatkin tosiaan naisia, joten on ymmärrettävää, että hän ei koe aktiivisia naishahmoja niin outoina. Kummallista onkin, että lukemissani aiheeseen liittyvissä tutkimuksissa, eivät tutkijat kuten Shaw, Kondrat, Jenson tai De Castell mainitse näitä jo 1980-luvulla ilmestyneitä videopelejä, joiden sankarina toimiikin naishahmo. En voi uskoa, että heidän kohdallaan kyse olisi tietämättömyydestä. Mahdollisesti he ovat

---

<sup>162</sup> Vuonna 1994 Sierra On-Linen julkaisema ja tekemä seikkailupeli. Pelissä Prinsessa Rosella joutuu taikaportaalin kautta tuntemattomaan maahan ja kuningatar Valanice lähtee etsimään häntä. Pian pelin sankarit ja sankarittaret saavat tietää ilkeästä juonesta, joka uhkaa kaikkea elävää.

päätyneet näihin tunnetuimpiin peleihin, jotta suurempi yleisö lukisi heidän tutkimuksiaan ja töitään. Tämänkin vastauksen kohdalla aloin itsekkin pohtia, että tutkimukseen valitsemani pelit ovat saattaneet olla hiukan liian selkeitä vaihtoehtoja, koska niistä puhutaan jatkuvasti.

28-vuotias miespuolinen vastaaja tuo toisenlaista näkökantaa siihen, miksi ainakaan hänen mielestään asialla ei ollut oikeastaan mitään merkitystä. Hän kertoo, kuinka *”Marion prinsessa oli pelattava hahmo jo Mario 2:ssa, johon tutustuin melkein samaan aikaan. Zeldaa tai Metroidia en taaperona pelannut, mutta enpä silloin moisia (naishahmojen rooleja) kelannutkaan. Erikseen en kokenut siinä mitään erikoista, että Lara Croft on nainen, enkä usko, että olisi muuttanut suhtautumistani itse peliin. Megamanissa<sup>163</sup> joskus muistan miettineeni, että ei ole naispuolisia hahmoja.”*. Tässä vastauksessa on toki otettava huomioon vastaajan nuori ikä. Hän on pelannut ensimmäisiä kertoja videopelejä 1990-luvun puolessavälissä, eikä ole ehtinyt juurikaan kokeilla vanhempia pelejä. Kuitenkin tämä vastaus kiteyttää hyvin sen, mitä muutamissa muissa vastauksissa on yritetty kertoa. Naishahmojen roolin muutoksella ei ole ollut oikeastaan mitään suurempaa merkitystä, koska lapsena tai nuorena tärkeintä oli päästä pelaamaan. Jos peli oli hyvä ja mielenkiintoinen, ei hahmoilla tai niiden sukupuolella ollut merkitystä. Uskoisin, että myös osa yhden sanan mittaisen vastauksen antaneista vastaajista on kokenut asian näin tai ainakin muistavat kokeneensa. En kuitenkaan voi olla varma, joten tämä jää vain spekulaaation tasolle.

Seuraavaksi eniten vastauksissa tuli esille, että aktiivisia naishahmoja pidettiin luontevana seuraavana askeleena videopelien kehityksessä ja kuinka tämän panostuksen ansiosta naishahmoista alkoi tulla samaistuttavia. Heissä nähtiin selkeitä roolimallin tyyllisiä sekä aidon ihmisen tyyppisiä samaistuttavia osa-alueita. Tunteita ja päättäväisyyttä. Vastaajista 17 kappaletta oli tätä mieltä. 42-vuotias mies kertoo: *”Mun mielestä naisten yleistyminen päähenkilöiltä tuntui luontevalta, koska yhteiskuntakin muuttui enemmän tasa-arvoiseen suuntaan. 80-luku oli viel jäykkää omasta mielestä tän suhteen näin retrospektiivisesti ajateltuna.”*. Hänen vastauksessaan tulee esille se, kuinka pelit ja media yleensäkin ovat aina oman aikansa tuotteita. Vastaaja muistelee kuinka 1980-luvulla Suomessa tai maailmalla tasa-arvo ei ollut samalla tasolla kuin mitä se on nyt tai oli 1990-luvulla. Tasa-arvo lakikin hyväksyttiin Suomessa vasta 1987<sup>164</sup>. Se, että peleissä oli aktiivisia naishahmoja, voidaan nähdä ajan hengen kuvana. Tasa-arvo alkoi olla yleisempää ja se näkyy videopeleissä myös samaan aikaan naishahmojen yleisyytenä. Toki työskentely tasa-arvoin puolesta jatkuu edelleen tänä päivänä, mutta tälle vastaajalle työ sen eteen on näkynyt erityisesti videopelien

---

<sup>163</sup> Vuonna 1987 julkaistiin sarjan ensimmäinen osa. Päähahmona on robotti, joka pelastaa ihmiskuntaa muiden robottien hyökkäyksiltä.

<sup>164</sup> [www.tasa-arvo.fi/tasa-arvolaki-pahkinankuoressa](http://www.tasa-arvo.fi/tasa-arvolaki-pahkinankuoressa), luettu 20.4.2019.

kautta. Seuraavat kaksi esimerkkivastausta vahvistavat sitä, että kehitys meni oikeaan suuntaan, mutta seksualisointi oli silti edelleen erittäin vahvaa. 36-vuotias mies kertoi: *”Muutos oli kyllä huomattava ja siitä keskusteltiin jollain tasolla pelilehdissä ja yleisesti mediassa joskus, sikäli kuin mediassa videopeleistä keskusteltiin. Muistan että Lara Croftia pidin itseni kohdalla liian seksualisoituna, enkä siksi pelannut Tomb Raider -pelejä kuin vasta paljon myöhemmin. Esim tappelupeleissä oli usein voimakkaasti seksualisoituja hahmoja, mutta nämä eivät häirinneet. Se, että naishahmot olivat valtavirtapeleissä useammin pääosassa tai ainakin aktiivisina toimijoina ei häirinnyt, mutta en muista suhtautuneeni asiaan muutenkaan kovin vahvasti. Yleisesti ottaen pidin kehitystä hyvänä.”*. Tämä 40-vuotias nainen on myös oletettavasti samoilla linjoilla. *”Kyllä, todella hienoa! Mutta Larakin oli liikaa silmänruokaa teinipojiksi oletetuille pelaajille.”*

Näistäkin vastauksista voi päätellä, että naishahmojen kehitys oli hyvä asia ja siitä pidettiin. Tämänkin muutoksen kuitenkin olisi voinut hoitaa paremmin. Naiset esitettiin videopeleissä edelleen yliseksualisoidusti. Heillä oli isot rinnat ja pitkät ajellut sääret. Usein myös vaatteet korostivat näitä osa-alueita. Tämä seksualisointi ei ole yllättävää, koska koko 1980- sekä 1990-lukujen ajan pelaajien ajateltiin olevan enimmäkseen nuoria poikia. Vaikka naishahmoja esiteltiinkin sankareina omissa peleissään, ei tätä esittelyä koskaan viety täysin maaliin saakka. Videopelejä tekivät lapselliset miehet muille kaltaisilleen sekä nuorille pojille ja lapsille.<sup>165</sup> Vaikka tänä päivänä tiedetään, että pelaajien sukupuolijakauma on lähes 50 prosenttia, törmää tähän ajatusmalliin edelleenkin. Grafiikoiden parantuessa naishahmot ovat muuttuneet aidomman näköisiksi muiden hahmojen rinnalla, mutta yhä edelleen heidän seksuaalisuuttaan ylikorostetaan.<sup>166</sup> 36-vuotias mies-vastaaaja mainitsee myös, että naishahmoista keskusteltiin mediassa ja erityisesti pelimedioissa tuohon aikaan erittäin paljon. Naishahmojen roolin muutosta ei siis voinut olla huomaamatta, vaikka siitä ei välttämättä olisi välittänyt. On erittäin mielenkiintoista tietää, että ilmeisesti jopa muissakin medioissa, kuin pelimedioissa, huomioitiin tämä muutos. Itse en ole kuitenkaan löytänyt artikkeleita tai tekstinpätkiä, jotka olisivat käsitelleet asiaa, muualta kuin pelilehdistä. Tämä siis koskee Suomen osuutta. On mahdollista, että asia huomioitiin paremmin ulkomaisissa medioissa, kuin täällä kotimaassa. Vaikka nämä kaksi lainausta ovatkin erittäin mielenkiintoisia ja informatiivisia, en voi kuitenkaan välttyä miettimästä sitä ovatko vastaajat todellakin ajatelleet näin vai yhdistävätkö he muistoihinsa tämän päiväisiä ajatuksiaan. Muisti on siinä mielessä mutkikas tapa selvittää asioita, koska siihen helposti sotkeutuvat mukaan nykyisyyden ajatukset sekä arvomaailma.<sup>167</sup> On toki mahdollista, että he ovat ajatelleet jo lapsena tai nuorena näin, koska molemmat ovat eläneet lapsuuttaan jo 1980-luvulla.

---

<sup>165</sup> Malkowski, 2017, s. 10.

<sup>166</sup> Shaw, 2015, s. 2-6.

<sup>167</sup> Abrams, 2010, s. 23.

Seikka joka herätti minut miettimään tätä mahdollisuutta on se, että ensin he mainitsivat kuinka Lara oli yliseksualisoitu, mutta kuitenkin muissa peleissä se oli hyväksyttävää, että naiset olivat vähäpukeisia ja seksualisoituja, myös teinipojille tarkoitettuun silmäkarkkiin vedotaan näissä vastauksissa.

Palatkaamme kuitenkin takaisin kysymykseen saatujen vastausten läpikäymiseen. Seuraavaksi eniten, eli 13 vastausta keskittyi siihen, että naishahmot olivat edelleen erittäin seksualisoituja ja stereotyyppisiä. Tämä saattoi johtaa siihen että pelit tuntuivat luotaantyöntäviltä. 39-vuotias nainen kiteyttää tämän erinomaisesti. Hänen mielestään: *"Lara Croft oli liian stereotyyppillinen hahmo vedotakseen minuun, samoin useimmat muut pelien päähahmot olivat epärealistisen täydellisiä jotta heihin olisi voinut samaistua (sukupuolesta riippumatta)."* Hänen mielestään naishahmot esitettiin siis edelleen huonossa valossa, mutta ei hän pidä mieshahmojenkaan representaatiota kovin hyvänä. Videopelien päähahmot oli usein tehty täydellisiksi. He olivat kauniita tai komeita, osasivat taistella ja saivat kenet hyvänsä rakastumaan heihin. Pelaajille myytiinkin eräänlaista fantasiaa siitä, että he pääsisivät olemaan täydellisiä edes hetken aikaa.<sup>168</sup> Tämä täydellinen ja kaikkeen kykenevä stereotyyppinen sankari oli niin kaukana tavallisesta ihmisestä ja pelaajasta, että se tuntui luotaantyöntävältä. Kaksi 32-vuotiasta naista kuvaa myös kuinka naishahmojen yliseksualisointi inhotti heitä ja aiheutti sen, että he halusivat pelata mieshahmoilla. He kertovat *"Vaikutti kyllä. Naishahmoja piti pitkään huonompina pelihahmoina ja yleensä niiden vaatetus oli niin mautonta, että ennemmin valitsin mieshahmon pelihahmoksi, jos se oli vaihtoehtona."*, *"Lara Croftia hehkutettiin niin paljon miehisen katseen objektina, että siihen oli vaikea suhtautua. keskustelu keskittyi esim. salaisiin unlokattaviin videoihin missä se näkyisi alsti suihkussa. En muista olivatko nämä pelkkää legendaa :D kokemus nuorelle naiselle oli siis hiukan ahdistava. Tomb Raiderin pelityypistä en välittänyt, joten sitä ei varsinaisesti tullut pelattua."* Liiallinen seksualisointi sekä hahmoihin liittynyt keskustelu johtivat siihen, että naishahmoilla oli yksinkertaisesti inhottavaa pelata.

Yleisestikin mediassa näkee paljon kauneuteen, kehonrakenteeseen ja seksuaalisuuteen liittyvää aineistoa ja asioita. Nämä mainokset ja median esittämät ihmistyyppit ovat johtaneet vuosikymmenten ajan nuoria, lapsia ja aikuisia ihmisiä erilaisiin kehonkuvallisiin ongelmiin, koska he eivät koe olevansa tämän yhteiskunnan mittapuulla tarpeeksi hyviä.<sup>169</sup> Myös videopelien kuvastolla on ollut tällaisia vaikutuksia ja kuten ylläolevista vastauksista käy ilmi on mahdollista, että omaa sukupuolta on alettu hävetä ja pelaajalle on kehittynyt tunne, että oma sukupuoli olisi jotenkin alempiarvoisempi.

---

<sup>168</sup> Dunlop, 2007, s. 2.

<sup>169</sup> Mäkelä, Puustinen, Ruoho, 2006, s. 80-106.

Samalla vastauksista käy myös ilmi, että naishahmojen kohdalla on herännyt myös keskustelua siitä onko mahdollista tirkistellä näitä pelihahmoja ja nähdä enemmän kuin pelissä on mahdollista. Toinen näistä vastaajista mainitsee keskustelun videoista, jotka oli mahdollista saada auki pelissä. Nämä videot olisivat sitten paljastaneet seksuaalista materiaalia hahmoista. Erityisesti Lara Croftin kohdalla käytiin kiivasta keskustelua, kun jotkut väittivät saaneensa auki tällaisia videoita pelin sisällä. Nämä videot ovat osoittautuneet urbaaneiksi legendoiksi ja fanien mielikuvitukseksi, mutta tarjoavat arvokasta tutkimustietoa. Tämän kaltainen keskustelu vahvistaa kuvaa siitä, että vaikka pelit eivät olleet pelkästään pojille tarkoitettuja, olivat niihin liittyvät keskustelufoorumit nuorten poikien hallussa.<sup>170</sup>

Loput vastaukset keskittyivät yksittäisiin asioihin, jotka eivät antaneet täysin käytettävissä olevaa tietoa, mutta yksi vastaus erityisesti herätti mielenkiintoni. Videopelihin kohdistuvassa akateemisessa tutkimuksessa on alettu viime vuosina erityisesti Yhdysvalloissa kiinnittää huomiota hahmojen representaatioon ja heidän olemukseensa. Eräs 28-vuotias mies tuo tämän esille ja huomauttaakin onko tarpeellista käydä näin kovaa keskustelua pelien hahmoista. Hän vastasi kysymykseeni näin: ”*Kokemukseni itse peleissä ei muuttunut millään tavalla. Hyvät pelit olivat hyviä pelejä täysin riippumatta siitä, oliko päähahmolla hypoteettisesti pimppi. Sen sijaan itse pelien ulkopuolella, pelejä ympäröivässä keskustelukentässä on kiihtyvällä tahdilla alkanut vituttaa tämä tumbleriujellus siitä, kuinka ””ynnyynny immersio kun tätä aiemmin sukupuoli-identiteettiä ei ole naishahmona ja se haittaa immersiotani””*. Se on videopeli. Se on irtaantuminen tosimaailman itseydestäsi. Videopelissä pystyt olemaan vaikka sukupuoleton robotti, pelkkä valopallo tai mikä tahansa fyysistä olomuotoa vailla oleva entiteetti ja nauttimaan olostasi sellaisena, joten mitä helvetin vaikutusta sillä on, jos ohjastettavalla hahmolla onkin joskus eri rojut haarojen välissä ja erilainen tukka kuin sinulla? Saatanan narsistit. Kasvaka a aikuisiksi ja arvostakaa videopeliejä taiteena, jotka kertovat enemmän tekijöistään kuin teistä itsestänne ja teidän sukupuoli-identiteeteistä ja huomioiduksi tulemisen tarpeistanne.”. Tämä vastaaja on tavallaan oikeassa siinä, että sillä ei pitäisi olla väliä pelaajan kannalta onko pelattava hahmo mies, nainen vai jokin mielikuvituksen olento. Tärkeämpää on kuitenkin se, että jos jokin hahmo on selkeästi mies tai nainen tai muun sukupuoleinen, pitäisi hänet esittää myös ilman selkeää objektivointia, seksuaalisointia ja muuta vastaavaa toista alentavaa kuvastoa. Esimerkiksi eivät tummaihoiset, homoseksuaalit naiset ole vaatimassa, että naishahmojen tulisi aina olla peleissä juuri samanlaisia kuin he. He haluaisivat, että videopelieissä olisi mahdollista pelata realistisesti esitetyllä naisella tai miehellä. Videopelien ongelma ei ole se, että kaikkia erityyppisiä ihmisiä ei esitetä kaikissa

---

<sup>170</sup> Nordling, 2016, s. 43-50.

muodoissa, vaan se että niiden hahmot ovat epäaitoja. Edes hitunen lisää normaaliin elämään viittaavaa kosketuspintaa ja useammat pelaajat olisivat tyytyväisiä.<sup>171</sup> Vastauksessa näkyvä selkeä raivo ei välttämättä ole kohdistettu suoraan tutkimukseeni. Pikemminkin siihen ajatukseen, että peleihin kohdistuvilla tutkimusten ajatellaan suoraan hyökkäävän peliteollisuutta vastaan. Monelle pelaajalle ainoa tunnettu peleistä ja niiden hahmoista julkisesti kirjoittava henkilö on Anita Sarkeesian, jonka tekstit eivät aina ole perustuneet täysin faktoihin ja hänen suorasanainen kirjoitustyylinsä on aiheuttanut pelaajien keskuudessa epäluuloa ja vihaa kaikkia niitä kohtaan, jotka kirjoittavat pelihahmojen presentaatiosta videopeleissä.<sup>172</sup>

Vastausten perusteella voidaan päätellä, että 1980- ja 1990-luvuilla tapahtunut muutos aktiivisempiin naishahmoihin, ei merkinnyt mitään isolle osalle pelaajia täällä Suomessa. Kehitystä pidettiin kyllä erittäin hyvänä ja se innosti pelaamaan. Tosin jatkuva selkeä seksualisointi ja stereotyyppinen representaatio ajoivat osan pelaajista kammoksumaan naishahmoja, eivätkä he suostuneet pelaamaan pelejä, joissa päähahmona oli nainen. Yleisesti vastaukset viittaavat siihen, että pelihahmoilla ei ollut niinkään merkitystä. Tämä tukee ajatustani siitä, että pelaajat Suomessa olivat enemmän kiinnostuneita pelistä itsestään kuin sen henkilöhahmoista tai heidän sukupuolestaan.

#### 4.5.3. Kaveripiirin suhtautuminen ja yleinen mielikuva naishahmoista

Kyselyn viidennessätoista kysymyksessä, joka samalla oli kyselyn toiseksi viimeinen kysymys, halusin selvittää muistavatko vastaajat mikä oli heidän kaveripiirinsä suhtautuminen naishahmoihin ja oliko heillä mahdollisesti tietoa siitä, kuinka Suomessa ylipäänsä asiaan suhtauduttiin. Vastaukset jakautuivat selkeästi kolmeen erilaiseen kategoriaan. Suurin osa vastaajista kertoi, että heidän kaveripiirissään, sekä yleisesti tuntemiensa pelaajien keskuudessa ei kukaan välittänyt siitä millainen päähahmo oikeastaan oli. Tämän tyyppisen vastauksen antoi 40 vastaajaa kaikista 96 kyselyyn vastanneista. Seuraavaksi eniten vastauksissa tuli esille, että asiaa ei muistettu tai siitä ei tiedetty. Osa kertoikin, että vaikka peleistä keskusteltiin ei hahmoihin suhtautumisesta puhuttu oikeastaan ollenkaan. Näillä vastaajilla ei ollut tietoa ystäviensä suhtautumisesta asiaan tai se on päässyt kokonaan unohtumaan. Tällaisia vastauksia tuli esille 21 kappaletta. Kolmanneksi eniten vastauksissa ilmeni naishahmojen seksualisointi. Tätä tapahtui riippumatta siitä, oliko hahmo päähahmo vai

---

<sup>171</sup> Shaw, 2015, s. 15-19.

<sup>172</sup> Shaw, 2015, s. 2-4.



sivuroolissa. Näitä vastauksia tuli 17 kappaletta. Loput vastaukset jakautuivat vielä erilaisiin pienempiin kategorioihin, joista itse haluan nostaa esille vielä muutaman vastauksen, jotka käsittelivät sitä, kuinka suhtautuminen kaveriporukassa ja yleisellä tasolla oli vaihtelevaa. Saman kaveriporukan sisällä saatettiin puhua naishahmoista innostuneesti ja seksistisesti. Mielenkiintoisia vastauksia olivat myös ne, joissa kerrottiin, että kaveriporukassa kukaan ei halunnut pelata naishahmoilla, syystä tai toisesta johtuen. Vaikka vastauksia, joissa kerrotaan ettei kaveriporukan suhtautumista tiedetä tai muisteta on näinkin paljon, antaa tämäkin kysymys mielenkiintoista tietoa 1980- ja 1990-luvukujen pelaajista.

Vastaajat, joiden kohdalla pelihahmon sukupuoli tai aktiivisuudella sekä eräänlaisella omatoimisuudella ei ollut väliä perustelevat asiaa kuitenkin hyvin erilaisin tavoin. Esimerkiksi tämä 36-vuotias mies kertoo näin: *”Asiasta ei muistaakseni juurikaan keskusteltu. monesti kaverini saattoivat valita pelihahmokseen naishahmon, kun tämä oli mahdollista, eikä tätä koettu mitenkään erikoiseksi asiaksi. Monesti pelihahmon sukupuoli ei kuitenkaan lopulta vaikuttanut suuresti pelimekaniikkaan tai juoneen, sikäli kuin sellaista oli ollenkaan.”*. Kyseisen henkilön kaveripiirissä ilmeisesti pidettiin pelimekaniikkaa ja juonta tärkeämpänä, kuin millaisella hahmolla he pääsivät pelaamaan. Naishahmoilla pelaaminen oli yhtä normaalia kuin mieshahmoillakin. Tämän tyylinen vastaus tuli esille kohtalaisen usein vastauksia läpikäydessäni. Lapsena ja nuorena tärkeämpää oli päästä pelaamaan hyvää peliä. Myös seuraavan kaltaisia vastauksia tuli vastaan muutamia: *”En muista törmänneeni tilanteeseen, jossa pelihahmon sukupuoli olisi tullut puheeksi muuten kuin ehkä sellainen ’toi hahmo on muuten nainen’ Super Metroidissa. Tämä kuitattiin olankohautuksella, koska Super Metroid oli aivan mielettömän hieno ja tunnelmallinen peli.”*. Pelin yleinen tunnelma meni hahmojen sukupuolen ja sen edelle, kuinka ne tuotiin esille. Nämä vastaukset saavat tukea erityisesti pelien maailmoihin sekä tänä päivänä indie-peleihin<sup>173</sup> keskittyvistä tutkimuksista. Vaikka videopeleissä päähahmolla on suuri rooli, ei se aina kuitenkaan ole se asia, miksi pelaajat kiinnostuvat peleistä. Pelin tarina, maailma tai jokin muu osa-alue tai jokin erikoinen uusi idea saattavat ennemmin vetää pelaajan pelaamaan tiettyjä videopelejä tai pelejä yleensäkin. Erityisesti 1980-luvulla videopelit olivat pienten tiimien tai jopa erittäin taitavien yksilöiden tekemiä pelejä, joissa tärkeämpää oli kekseliäisyys ja laitteiston tehojen äärirajoille vieminen. 1990-luvulla pelitiimit alkoivat olla isompia ja peliteollisuus kokonaisuudessaan alkoi kehittyä nykyaikaiseen muottiinsa, jossa yhdessä pelistudiossa saattaa olla satoja henkilöitä ja peligrafiikat ovat erittäin elävän näköisiä ja aidon tuntuisia.<sup>174</sup>

---

<sup>173</sup> Pienen studion tekemä kokeileva peli.

<sup>174</sup> Kuorikoski, 2014, s. 35-62.

Seuraavaksi eniten vastauksissa kävi ilmi, että asiaa ei muistettu tai siitä ei ollut tietoa, kuinka kaverit mahdollisesti suhtautuivat voimakkaampien naishahmojen käyttöön videopeleissä. Vaikka nämä vastaukset eivät sinällään tuota mitään muuta tietoa, kuin että asiasta ei tiedetty, antavat ne silti tilaa pohdinnalle siitä miksi asiasta ei mahdollisesti keskusteltu tuttavien, kavereiden tai muiden pelaajien kanssa. Osa vastaajista, jotka kertoivat etteivät muista, vastasivat aikaisempiin kysymyksiin kuitenkin, että he jossain määrin seksualisoivat naishahmoja. Mielenkiintoista olisi tietää, eivätkö he halunneet keskustella asiasta muiden pelaajien kanssa, vai pitivätkö he asiaa sen verran nolottavana, että siitä ei uskallettu puhua? Tämä olisi mielenkiintoista selvittää, mutta tällä hetkellä se ei ole mahdollista, koska kyseiset henkilöt vastasivat nimettöminä.

Vastauksia läpikäydessäni on käynyt selväksi, että jonkinlaista seksualisointia on aina havaittavissa, oli kyseessä elokuvat, televisiosarjat tai videopelit. Tämän kysymyksen kohdalla erityisen selväksi tuli se, että vastaajat seksualisoivat etenkin Lara Croftin hahmoa. Useimmiten vastaajat, jotka kertoivat kaveriporukansa suhtautuneen naishahmoihin ja etenkin Laraan seksuaalisesti olivat miehiä, jotka olivat olleet teini-iässä ensimmäisen pelin ilmestymisen aikoihin. Vastauksissa myös kerrotaan kuinka yleisesti pelimedioissa, sekä pelaajien keskuudessa Laraa ja ehkä muitakin naishahmoja seksualisoitiin ja heistä fantasioitiin. Esimerkiksi nämä kaksi vastausta, joissa toinen vastaajista on mies ja toinen kokee nykyään olevansa muun sukupuolinen kuvaavat hyvin saamiani vastauksia. *"No Tomb Raiderin kohdalla oli silloin kyllä aikalailla se teini-iän 'höhö, tissit, höhö' - ajattelu."* *"En kyllä juurikaan keskustellut asiasta omien kavereitten kanssa, mutta muistan kyllä, että näistä oli pelaajayhteisössä laajemmin keskustelua. Mutta enemmänhän siellä taidettiin keskustella Laran tisseistä kuin Laran itsenäisyydestä. En ollut kauhean kiinnostunut osallistumaan näihin keskusteluihin kauheasti nuorena tyttönä, kun sitä sai muutenkin olla aika kieli keskellä suuta välillä."* Molemmat vastaukset tukevat feminististä mediantutkimuksen väitettä siitä, että naishahmot ja naiset yleensä esitetään mediassa edelleen seksistisesti ja miehen katsetta silmällä pitäen. Vaikka hahmoille on anettu rohkeutta ja osaamista monin eri tavoin, on heidän vaatetuksensa sekä esitystapansa edelleen etenkin videopeleissä tehty niin, että tietyt seksuaalisiksi mielletyt osa-alueet korostuvat. Tämä ikään kuin alentaa vahvojen naisten arvoa mediassa ja peleissä.<sup>175</sup>

Vastauksissa nousi esille myös se, että muistetaan kavereiden ja muiden pelaajien suhtautuneen naishahmoihin vaihtelevasti. Osa muistaa myös, että kukaan heidän kaveriporukassaan ei suostunut pelaamaan naishahmoilla lainakaan. 53-vuotias mies kertoo, kuinka vaihtelevaa suhtautuminen oli. *"Vaihtelevasti, osa koitti tyyliin 'kurkkia hameen alle' osa taas piti asiaa hyvänä suuntauksena."*

---

<sup>175</sup> Jansz, Martis, 2007, s. 141-143.

Kuten vastauksista olen voinut päätellä saattoi yleisellä tasolla suhtautuminen vaihdella pelaajakohtaisesti, mutta on myös hienoa nähdä, että suhtautuminen kaveriporukan sisällä saattoi vaihdella laidasta laitaan. Eräs 31-vuotias nainen kertoi vastauksessaan, että *”Ei kukaan oikein kiinnittänyt asiaan huomiota. Olin koulun ainoa tyttö, joka pelasi pelejä ja vaikka itse en kokenut asiassa mitään outoa, eikä kukaan muukaan, alkoi ajan myötä jossain vaiheessa tulla sen suuntaisia kommentteja, että ’Eiks ne pelit oo poikien juttu?’ Luulen että tähän asenteeseen osaltaan auttoi pelein markkinointi ja se miten sukupuolet esitettiin: päähahmot olivat yleensä miehiä ja naiset puolestaan pelastettavia ja/tai silmänruokaa.”*. Hänen vastauksessaan käy ilmi, että tyttöjen pelaamista ei kummeksuttu niin paljon kuin annetaan olettaa. Naishahmoja kuitenkin käytettiin perusteluna jonka avulla ihmeteltiin ja ehkäpä jopa väheksyttiin hänen pelaamistaan. Tämä vastaus tuo esille korostuneen ajattelun siitä, että pelaaminen on ollut ja yhä on enemmän poikien juttu. Monessa tutkimuksessa on kuitenkin osoitettu että jo 1980- ja 1990-luvuilla pelaaminen oli heterogeenisempää kuin ajateltiin. Vasta tänä päivänä asia on otettu esille, koska joitain pelejä markkinoidaan ”tyttöjenpeleinä”, vaikka he ovat pelanneet kaikenlaisia pelejä jo vuosien ajan kuten pojatkin.<sup>176</sup> Naishahmoilla ei myöskään muutamien vastausten perusteella haluttu pelata ollenkaan, tai niitä ei koettu tarvittavan. *”Useimpien ei-naispuolisten pelaajien asenne tuntui olevan se, että naishahmoja ei oikeastaan tarvittaisi, koska tytöt eivät edes pelaa.”*. Tämä vastaus kuvastaa edellä mainitsemaani oletusta siitä, että naiset tai tytöt eivät pelanneet ollenkaan tuohon aikaan.

Yleisellä tasolla näiden vastauksien perusteella voidaan päätellä, että suomalaiset pelaajat eivät juurikaan välittäneet siitä millainen päähahmo videopeleissä oli tai ylipäänsä, miten peleissä eri hahmot tuotiin esille. Toisaalta pitää kuitenkin huomioida se, että niinkin iso osa kuin yksi neljännes vastaajista ei muistanut tai tiennyt miten heidän kaveripiirissään tai yleisesti Suomessa pelaajien keskuudessa suhtauduttiin naishahmoihin ja niiden uuteen esitystapaan itsenäisinä ja osaavina hahmoina. Jos kaikki nämä vastaajat olisivat osanneet kertoa mikä heidän mielestään oli yleinen suhtautuminen, olisivat vastaukset saattaneet näyttää erilaisilta. Toinen neljännes vastauksista toi esille sen, että naishahmoista todellakin puhuttiin seksuaalisesti ja heidän muotojaan ihailtiin aina roisiuteen asti. Olisinkin ihmetellyt, jos tällaisia vastauksia ei olisi tullut esille.

Yksi hahmo mainittiin aina, kun puhuttiin naishahmojen seksuaalisoinnista. Nimittäin Lara Croft. Hänet tai hänen rintavarustuksensa mainittiin aina, kun kerrottiin kuinka kaveriporukassa, tai Internetissä oli puhuttu Tomb raiderista tai yleensä päiväunien naispelihahmoista. Vastauksissa se ei suoranaisesti noussut esille, mutta ensimmäisen Tomb Raider pelin ilmestymisen jälkeen Larasta

---

<sup>176</sup> Shaw, 2015, s. 15-19.

alettiin tehdä eräänlaista nuorten poikien ja miesten ihannoimaa seksisymbolia.<sup>177</sup> Se ei ole mitenkään erikoista, koska hänelle oli ensimmäisessä pelissä laitettu valtavat kartion malliset rinnat.<sup>178</sup> Seksualisointia tapahtuu yllättävän usein, oli kyseessä mikä median muoto tahansa, eivätkä videopelit ole poikkeus. Itseasiassa tällä hetkellä sitä tapahtuu eniten juuri videopelien kohdalla, vaikka median kulutusmuotona se on nuorin.<sup>179</sup> Videopeliteitollisuudessa työskentelee paljon ihmisiä ja heistä suurin osa on nuoria miehiä, jotka usein tekevät pelejä, joita he itse haluaisivat pelata. Tämä osaltaan vaikuttaa siihen, millaisia maailmoja, tarinoita ja hahmoja peleissä esiintyy.<sup>180</sup> Indie-pelien kohdalla on herätty tähän ja pelihahmoista sekä sankareista on alettu tehdä samaistuttavampia, tekemällä heistä normaalimman näköisiä. He myös usein painiskelevat arkipäiväisten ongelmien kanssa. Yllättävimmät vastaukset olivat kuitenkin ne, joissa puhuttiin, että tiettyjä pelejä, kuten Tomb raideria ei haluttu pelata kaveriporukassa ollenkaan, koska Lara oli esitetty heidän mielestään vain teinipoikien katseen kohteena. Tällaisia vastauksia oli vähän, mutta ne antavat kuvan siitä, että mahdollisesti jo viimeistään 1990-luvulla videopelien hahmoihin alettiin kiinnittää huomiota ja peliä ei välttämättä pelattu, jos hahmot olivat yliseksualisoituja.

#### 4.5.4. Kyselyyn liittyviä kommentteja ja keskustelua

Viimeinen kysymys oli eräänlainen yleiskysymys. Halusin selvittää olisiko vastaajilla jotain muuta aiheeseen tai tekemääni kyselyyn liittyvää sanottavaa. Suurin osa vastaajista jätti tämän kohdan tyhjäksi, koska tähän ei ollut pakollista vastata. Muutama henkilö kuitenkin päätti vastata ja he antoivat mielenkiintoista lisätietoa. Päätin ottaa tämän käsittelykappaleen lopuksi vielä mukaan muutaman tällaisen kommentin, koska ne avaavat aiheettani enemmän sekä antavat hyviä ideoita ja kehitysehdotuksia siitä, mitä olisin voinut tehdä paremmin tai järkevämmin tämän kyselyn kanssa. Itsehän valitsin tähän tutkimukseen ja kyselyyn sellaiset pelit, kuin Tomb Raider, Metroid, Mario-pelisarja, Mortal Kombat ja monet muut, koska nämä ovat kaikki pelejä joita itse olen pelannut. Toinen syy tälle välinnalle oli se, että olin hyvin varma, että vastaajat tuntisivat nämä pelit tai ainakin osan niistä. Tällä tavoin minun oli mahdollista saada vastauksia ja tietoa tutkimustani varten.

---

<sup>177</sup> Jansz, Martis, 2007, s. 144-146.

<sup>178</sup> Liite 14.

<sup>179</sup> Shaw, 2015, s. 15-19.

<sup>180</sup> Ibid.

Eräs vastaaja kuitenkin päätti ystävällisesti mainita, että onhan tällaisia videopelejä joissa on naispäähahmo, ollut jo ennen 1980-luvun puoliväliä. Hän kommentoi: *"Vähän ihmettelen tätä kulöttuuria, ettei muka ole ollut voimakkaita naishahmoja aikasemmin peleissä. Omasta hyllystä löytyy pelkästään mega drivelle about 30 peliä jossa nainen pääosassa ja toiset 30 jossa on valittavana nainen pelattavaksi hahmoksi. jopa ensimmäinen transgender taistelija hahmo näki päivänvalon 1989. Tosin silloin se oli vain hahmo eikä sen sukupuolta mainostettu."* Olen itseasiassa erittäin kiitollinen tästä huomautuksesta, koska en olisi näitä pelejä ilman häntä luultavasti ikinä löytänyt. 1980-luvun puolivälistä eteenpäin Segan konsoleille tehtiin monia pelejä, joissa on naispäähahmo<sup>181</sup>. Osa on kuitenkin julkaistu vain Japanissa, joten niitä on hyvin hanakala päästä pelaamaan. Nyt kuitenkin ihmettelen, miksi missään lukemassani artikkelissa tai tutkimuksessa ei ole mainittu näitä pelejä sanallakaan. Toki yhtenä syynä voidaan pitää Segan konsolien huonoa myyntiä, mutta on silti vaikeaa uskoa että nämä pelit ovat jääneet unohduksiin vain tästä syystä. Näistä Sega Mega Drivelle tehdyistä peleistä voisi tehdä jopa oman tutkimuksensa, koska pelejä on todella paljon. Googelta löytyy tietoa näistä peleistä, sekä YouTubesta löytyy videoita, joista pääsee näkemään millaisia nämä pelit ovat.

Myös kyselystä itsestään sain mielenkiintoista ja rakentavaa palautetta. Itsekin vastauksia selatessani ja kyselyyn palattuani vastausten keräämisen jälkeen, huomasin muutamia asioita, joita olisin voinut tehdä toisin. Tämän seuraavan henkilön vastaus kuitenkin kiteyttää omat ajatukseni ja antaa vielä parempia parannusehdotuksia. Hän kirjoittaa näin: *"Olisin kaivannut ehkä hieman hienosyisempää kyselyä. Pelaamisaika ja sen muutokset n. 30 vuoden ajanjaksolla olisi ehkä voinut kartoittaa tarkemmin. Nyt kyselyssä näkyy esim. minun kohdallani, että pelasin aika paljon nuorempana ja nyt en enää juurikaan; oikeasti syynä on se, että esikoisen syntymän jälkeen olen hetken aikaa pelannut tavallista vähemmän, mutta pelannen pian taas yhtä paljon kuin ennenkin - eli yhtä paljon kuin vielä muutama kuukausi sitten pelasin. Hienosyisempää kysymyspatteristoa kaipasin myös pelitottumuksiin ja hahmoihin suhtautumiseen. Tuntui, että nyt järkyttävän mittavat aiheet kuitattiin parilla kysymyksellä, joihin vastaaminen mitenkään muuten kuin parilla ensimmäiseksi mieleen tulleella kulmalla olisi vaatinut jämäkämpää ja tarkempaa rakennetta kyselyyn. Jos olisin käyttänyt vastaamiseen puolta tuntia kauemmin, olisin varmasti voinut tuottaa jotakin tyhjentävämpää, mutta koen, että nyt vastaukset edustavat jonkinlaista ensireaktiota syvemmän reflektion sijaan. Tällainen spontaanin ja reaktiivisen aineiston tarkastelu on sekin totta kai merkittävää (en siis tässä kritisoi kyselyn metodologista taustaa), mutta pyydän, että vastauksiani (ja mahdollisesti muidenkin vastauksia) lukiessa pidetään mielessä, että ne edustavat äärimmäisen pientä häilähdystä aihetta*

---

<sup>181</sup> El Viento joka julkaistiin 1991, Panorama Cotton joka julkaistiin 1994, Alisia Dragoon 1992.

*koskevista ajatuksista. Jos kirjoittaisin vastaukset uudestaan, ne saattaisivat olla hyvinkin erilaiset, koska mieleeni tulisi painottaa jotakin sellaista seikkaa, joka nyt jäi mainitsematta. Aihe on joka tapauksessa kiinnostava ja kyselyyn oli kiva vastata. Ylläoleva marina on tarkoitettu vastausteni kontekstualisoinniksi, ei siis kritiikiksi itse kyselyä kohtaan.”.* Pelaamisaikaa ja sen muutoksia koskevia kysymyksien kohdalla ei tullut itselleni mieleen, että tässä on kyseessä kuitenkin kohtuu pitkä ajanjakso ja näillä valittavilla vastausvaihtoehdoilla rajasin pois tärkeää tietoa. Kuitenkin, jos olisin alkanut jokaisen syvempiä syitä, pelimuutoksille kysellä, olisi kyselystä tullut erittäin massiivinen ja pitkä. Olen kuitenkin huomannut muutamia aikaisempia kyselyitä tehdessäni, että ihmiset eivät juurikaan jaksa vastata avokysymyksiin. Oikeastaan sen huomasi jo tässäkin kyselyssä, kun kävin avoimia kysymyksiä läpi. Osa vastaajista vastasi vain yhdellä sanalla, mikä on analysoinnin kannalta harmillista, koska se ei anna tietoa tutkimusta varten oikeastaan ollenkaan. Ellei kysymys satu olemaan suora kyllä- tai ei-kysymys. Kuitenkin olen samaa mieltä siitä, että avoimia kysymyksiä olisi pitänyt harkita pidempään. Nyt juurikin syvällisempi tieto jää puuttumaan ja vastaukset tuntuvat pintaraapaisuilta. Toki niistäkin saa tutkimustietoa ja olen pystynyt käyttämään näitä vastauksia, mutta työtä tässä tutkimuksessa on vielä mahdollisesti edessä.

Halusin ottaa tämän seuraavan vastauksen vielä mukaan, koska keskustelua tällaisen tutkimuksen tarpeellisuudesta on käyty jo muutaman vuoden ajan. Tämän vastauksen kirjoittaja tuntuu ymmärtävän, miksi näitä tutkimuksia tehdään, mutta mielestäni hän unohtaa yhden tärkeän seikan, jonka olen jo maininnut aiemmin. Hän kirjoitti näin:

*”Vaikka avauduinkin jo noissa vastauskentissä tästä asiasta jotenkuten, niin se on sanottava, että inhottavinta tässä pelihahmojen sukupuolikeskustelussa on se, kuinka väkisin nykyaikana yritetään maalata nuorista miehistä (jotka ovat edelleen suuri osa videopelialan työntekijästä ja tullevat olemaankin) jotain angstisia, tyttöbasillinkammoisia kakaroita kaikkien mielikuviin. Fakta on nyt kuitenkin se, että miljoonat pojat ja nuoret miehet ympäri maailman ovat pelanneet Metroidit, Final Fantasy VI:t, Resident Evil: Code Veronicat, Beyond Good & Evilit, Portalit jne. valittamatta kertaakaan siitä, että päähahmolla ei ole penistä. Kaikki on ollut aivan hyvin, peleistä on nautittu täysin, niitä on ylistetty ja hyvin harvaa on millään tavalla haitannut, jos pelin tekijä onkin tällä kertaa valinnut naispuolisen humanoidin päähahmoksi. Sitten yhtäkkiä on haluttu demonisoida se asia, että niin monessa pelissä päähahmo on miespuolinen ja tehdä siitä aivan kamala ongelma, joka estää muka ihmisiä nauttimasta ko. peleistä. Minusta siinä vaiheessa, jos Sininen Tiimi on vuosikymmenten ajan pystynyt leikkimään Punaisen Tiimin näköisillä leluilla valittamatta, on Punaisen Tiimin aika lapsellista ja itsekeskeistä ulvoa siitä, että heidän lehulaatikossaan on enimmäkseen Sinisen Tiimin näköisiä leluja ja hieman harvemmin Punaisia (+ muutama*

*epämääräinen epähumanoidi möykky ja helikopteri, joilla niilläkin kai pitäisi olla huulipunaa ja tissit jotta Punainen Tiimi suostuisi koskemaan niihin). Etenkin, jos Sinisen Tiimin jäsenet ovat pääosin siellä lelopajassa olleet takomassa ja itseään ilmaisemassa, päätyen useimmin lelun värivalinnassaan omanlaiseensa.”.*

Vaikka pelintekijöillä on oikeus tehdä millaisia pelejä he haluavat ja pelaajilla on oikeus olla ostamatta niitä tai ostaa niitä, ei tämäntapaisten tutkimusten tarkoituksena ole hyökätä peliteollisuuden kimppuun ja tuhota sitä tai muuttaa sen luomisvapautta tietynlaiseksi. Tarkoituksena on pikemminkin herättää peliteollisuudessa työskentelevät ihmiset ymmärtämään, että muitakin vaihtoehtoja on. Miksi tehdä samaa kuin kaikki muutkin? Peliteollisuus pikemminkin hyötyisi siitä, että he tekisivät pelien hahmoista helpommin lähestyttäviä ja samaistuttavia. Minusta on hyvä asia, että nuorille paikkaansa hakeville pojille tai miehille tehdään videopelejä, jotka vastaavat heidän vaatimuksiaan, mutta varmasti myös toisenlaisille peleille olisi kysyntää. Sen todistaa jo se, että nämä lukuisat pelintekijät, kuten edellä olevassa kommentissa mainittiin ovat mitä luultavimmin pelanneet myös pelejä, joissa on myös muunlaisia hahmoja kuin ultramaskuliinisia lihaskimppuja tai feminiinisiä hahmoja, joiden sääret ovat kaksimetriset ja rinnat ovat niin suuret, että tavalliselta naiselta katkeaisi selkä. Monissa amerikkalaisissakin tutkimuksissa, joita on tehty tästä aiheesta on tullut esille se, että ihmisille riittää hyvin pienikin muutos.<sup>182</sup> Jos hahmoissa olisi jotain inhimillisempiä piirteitä tai heidät esitettäisiin tavallisina matti meikäläisinä, voisi olla mahdollista, että monet ihmiset, jotka eivät pelaa, ostaisivat videopelejä ja teollisuus saisi uusia ostajia.<sup>183</sup>

## 5. Loppupäätelmät ja yhteenveto

Tämän tutkimuksen tekeminen on ollut mielenkiintoista ja mukavaa. Samalla olen selvittänyt miten suomalaiset pelaajat suhtautuivat videopelien naishahmoihin 1980- ja 1990-luvuilla, kun heitä alettiin käyttää miesten rinnalla pelien päähahmoina. Ihan ensimmäiseksi pitää kuitenkin ottaa huomioon se, että tutkimuksessani käyttämät pelit eivät välttämättä olleet se kaikkein paras valinta. Päädyin kyseisiin peleihin sillä perusteella, että itse olen jokaista pelannut ja ne ovat maailmallakin erittäin suosittuja. Tutkimuksessani käyttämästäni peleistä oli luultavasti kuultu jo niiden ilmestymisen aikoihin, mutta täällä laitekanta, jolle pelejä hankittiin, olikin toisenlainen kuin esimerkiksi

---

<sup>182</sup> Shaw, 2015, s. 15-19.

<sup>183</sup> Gayming in color, 2014, katsottu syksyllä 2017.

Yhdysvalloissa tai Japanissa. Suomessa pelaaminen tutkimuksen ajankohdan aikaan tapahtui useimmiten erilaisilla tietokoneilla. Valitsemani pelit taas olivat enemmän konsoli- sekä arcade-pelejä.

Toiseksi minun olisi pitänyt miettiä tutkimuskysymyksiäni tarkemmin. Nyt ne jäivät hiukan liian pintapuolisiksi ja kysymysten asettelu oli jossain määrin johdattelevaa. Esimerkiksi halusin tietää miten paljon vastaajani olivat käyttäneet aikaa pelaamiseen 1980- ja 1990-luvuilla ja verrata sitä siihen kuinka paljon he pelaavat tänä päivänä. Sain selkeää kvantitatiivista tietoa, mutta mielenkiintoisempi osa, eli miksi esimerkiksi joidenkin kohdalla pelaaminen oli vähentynyt tai lisääntynyt vuosien aikana, jäi täysin pimentoon. Asettelin myös avokysymyksissä pelejä sekä niiden naishahmoja vahingossa ikään kuin vastakkain. Käytin samassa kysymyksessä esimerkkinä aktiivisesta ja omatoimisesta hahmosta sellaisia pelihahmoja, joita pelaaja itse ohjaa ja avuttomasta hahmosta esimerkkinä hahmoja, joilla ei voi pelata. Suurin osa vastaajista vastasi kysymyksiini ainoastaan yhdellä sanalla. Tämä osoittaa sen, että kyselytutkimuksia suunnitellessani, minun pitää ottaa huomioon se, että kaikki eivät välttämättä halua kertoa perusteleuita tai syitä vastaukselleen sen tarkemmin.

Vaikka kyselyssäni olikin ongelmia, onnistuin saamaan mielestäni hyvää ja relevanttia tietoa. Vastausten perusteella näyttää siltä, että suurimmalle osalle vastaajista pelien päähahmon sukupuolella ei ole ollut minkäänlaista merkitystä. Naishahmojen suurempi rooli on koettu myös erittäin hyvänä asiana. Tämä kertoo paljon suomalaisista pelaajista ja peliharrastajista. He arvostavat yhteiskuntamme ajamia arvoja tasa-arvosta suvaitsevaisuuteen. Etenkin tänä aikana tämä on hyvä tietää, kun poliittinen ja sosiaalinen ilmapiiri maailmalla on hyvin eriarvoistavaa ja pelottavaa. Toki vastauksissa kävi myös ilmi, että pelaajat olivat jo 1980- ja 1990-luvuilla seksualisoineet näitä naishahmoja ja puhuneet sekä kirjoitelleet heistä hyvin alentavaan sävyyn. Tämä oli odotettavissa. Pelejä on tehty ja tehdään edelleen usein sen suurimmaksi oletetun pelaajaryhmittymän, eli nuorten miesten ehdoilla.

Tutkimukseni tuottama tulos vastaa hyvin paljon muita vastaavanlaisia tutkimuksia. Etenkin Yhdysvalloissa on jo parin vuosikymmenen ajan tehty merkittävää pelihahmoihin kohdistuvaa tutkimusta. Osittain näiden tutkimusten ansiosta peliyhtiöissä on ainakin hiukan herätty siihen kuinka pelihahmoja esitetään ja kuvataan. Monissa pienen budjetin indiepelifirmoissa on avoimemmin alettu tehdä moninaisempia hahmoja ja heidän representaationsa on laajentunut tunteettomista miehistä herkempiin ja tunteellisesti syvällisempiin miehiin ja naisiin.<sup>184</sup>

---

<sup>184</sup> Shaw, 2015, s. 142-145.



Uskon, että jatkossa palaan vielä tämän tutkimuksen aiheeseen. Se on tosin vielä avoinna millä tavalla. Tutkimukseni jättää vielä paljon varaa uudelle aiheeseen liittyvälle tutkimustyölle. Esimerkiksi pelejä vaihtamalla ja keskittymällä enemmän erilaisen tutkimuskyselyn tekemiseen, on mahdollista saada aikaan uutta ja mielenkiintoista tietoa. Kotimaisen pelitutkimuksen kenttä on alue joka on mielenkiintoinen ja sen kaikkia mahdollisia tutkimusaiheita ei ole vielä todellakaan käytetty hyödyksi.

## 6. Lähteet ja tutkimuskirjallisuus

### Lähteet:

Capcom, *Street Fighter I*, 1987.

Capcom, *Resident Evil*, 1996.

Core, *Tomb Raider*, 1996.

Nintendo, *Legend of Zelda*, 1986.

Nintendo, *Super Mario Brothers*, 1985.

Nintendo, *Metroid*, 1986.

Midway Games, *Mortal Kombat*, 1992.

Sarkeesian Anita, *Tropes vs. Women in Video Games*, 2013-2018, katsottu YouTubessa 18.1.2018.

Sierra Entertainment, *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*, 1987.

Square Enix, *Final Fantasy VII*, 1997.

### Tutkimuskirjallisuus:

Abrams Lynn, *Oral history theory*, Routledge, 2010.

Dunlop Janet, *The U.S. Video Game Industry: Analyzing Representation of Gender and Race*, International Journal of Technology and Human Interaction, 2007.

Essed Philomena, Goldberg David Theo, Kobayashi Audrey, *A Companion to Gender Studies*, Blackwell Publishing, 2005.

Fritz Niki, Lynch Teresa, Tompkins Jessica E, Van Driel Irene I, Sexy Strong and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years, *Journal of Communication* 2016.

Gibson Ellie, *Hard Core: A look at the original Tomb Raider Games*, 08.11.2015, eurogamer.net, luettu 22.10.2017

Gullstén Tomi, *Metallille Menetetyt: Suomalainen hevimusiikki Soundissa, Rumbassa ja Suosikissa 1980-luvulla*, Tampub 2013.

IGN Presents: *The history of Resident Evil*, 2009, <http://www.ign.com/articles/2009/03/11/ign-presents-the-history-of-resident-evil>, luettu 16.3.2018.

IGN Presents: *The history of Street Fighter*, 2009, <http://www.ign.com/articles/2009/02/16/ign-presents-the-history-of-street-fighter?page=1>, luettu 15.3.2018.

IGN Presents: *The history of Mortal Kombat*, 2011, <http://www.ign.com/articles/2011/05/05/the-history-of-mortal-kombat?page=1>, luettu 15.3.2018.

IGN Presents: *The history of the Legend of Zelda*, 2012, <http://www.ign.com/articles/2012/07/06/ign-presents-the-history-of-the-legend-of-zelda?page=1>, käyty 15.3.2018.

Jeroen Jansz, Reynol Martis, *The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games, Sex Roles* 2007.

Kirkpatrick Graeme, *The formation of Gaming Culture: UK Magazines 1981-1995*, Palgrave Macmillan, 2015.

Kuorikoski Juho, *Sinivalkoinen Pelikirja: Suomen pelialan kronikka 1984-2014*, Fobos Kustannus, 2014.

Kuorikoski Juho, *Commodore 64: Tasavallan tietokone*, Minerva Kustannus Oy, 2017.

Lappalainen Elina, *Pelien valtakunta: Miten suomalaiset peliyhtiöt valloittivat maailman*, Atena Kustannus oy, 2015.

Malkowski Jennifer, *Gaming representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games*, Indiana University Press, 2017.

Mäkelä Anna, Puustinen Liina, Ruoho Iris et al., *Sukupuolishow: Johdatus feministiseen mediatutkimukseen*, Gaudeamus 2006.

Mäyrä Frans, *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*, Sage Publications 2008.

Mäyrä Frans et al., *Monialainen pelitutkimus*, Tampereen Yliopisto 2017

Nordling Olli, *Insinörttejä, pikkupoikia ja pelaavia tyttöjä : suomalainen tietokonepelaajaidentiteetti Pelit-lehden palstakirjoitusten ja lukijakirjeiden kautta tarkasteltuna 1992-2001*, Tampub 2016.

Rissanen Juho, IL-Arvio: Dome Karukosken Hollywood-läpimurto Tolkien on pätevää viihdettä, mutta se kirkkain kipinä jää sittenkin puuttumaan, *Iltalehti*, 02.05.2019.

Saarikoski Petri, Suominen Jaakko, *Computer Hobbyists and Gaming Industry in Finland*, IEEE Annals of the History of Computing, 2009.

Shaw Adrienne, Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity, *Journal of New Media & Society*, 2012.

Shaw Adrienne, *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, University of Minnesota Press 2014.

Sotamaa olli, Tyni Heikki, *Assembling a Game Development Scene?: Uncovering Finland's Largest Demo Party*, GAME The Italian Journal of Game Studies, 2014.

Tasa-arvo.fi, *Tasa-arvolaki pähkinänkuoressa*, <https://www.tasa-arvo.fi/tasa-arvolaki-pahkinankuoressa>, luettu 20.4.2019.

Whitehead Dan, *The History of Metroid: Save us Samus*, 2007, eurogamer.net, luettu 22.10.2017.

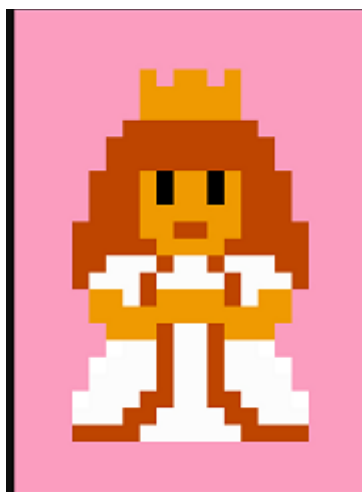
Williams Dimitri, Martins Nicole, Consalvo Mia, Ivory James D, The Virtual Census: The Representation of Gender, Race and Age in Video Games, *New Media and Society* 2009.

Xeniya Kondrat, Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?, *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 2015.

Yin-Poole Wesley, *20 years on, the Tomb Raider story told by the people who were there: How Lara Croft lived and died in Derby*, 30.10.2016, eurogamer.net, luettu 22.10.2017

## 7. Liitteet

Liite 1:



Princess Peach

Liite 2:





Princess Zelda

Liite 3:



Samus Aran

Liite 4:



Tifa Lockhart

Liite 5:



Aerith / Aeris Gainsborough

Liite 6:



Jill Valentine

Liite 7:



Claire Redfield

Liite 8:



Ada Wong

Liite 9:



Snake, Big Boss



Liite 10:



Chun Li

Liite 11:



Cammy

Liite 12:



Sonya Blade

Liite 13:



Mileena

Liite 14:



Lara Croft